V RISING
Alles zum Vampir-Spiel, das gerade Steam erobert

STRASSENMEISTEREI SIMULATOR
Vorsicht, Baustelle: Für solche Spiele zahlt ihr Steuern!



EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION



SHADY PART OF ME
Spielt geschickt mit Licht und Schatten – Shady Part Of Me liefert tolles Design, erstklassiges Puzzle-Platforming und eine packende Story.

OVERWATCH 2
Wir waren in Alpha und Beta des Team-Shooters unterwegs – lest alles zu Soujorn und den Änderungen an etablierten Helden, zum neuen Spielgefühl und dem neuen Modus

25 JAHRE DUNGEON KEEPER
Report zu einem der ungewöhnlichsten Spiele aller Zeiten – so entstand es und darum werden wir wohl nie eine Fortsetzung bekommen



AUSGABE 359
07/22 | € 7,99
www.pcgames.de

Österreich: € 8,90; Schweiz sfr 13,80;
Benelux € 9,40;
Italien, Spanien € 10,20



EDITORIAL

Von Snipern, Dämonen **und schwarz-weißen Samurai**

Lukas Schmid, Redaktionsleiter

Bevor sich jemand Sorgen macht: Sascha geht es gut! Er ist gesund und munter und sobald seine Familie das Lösegeld bezahlt hat, lass ich ihn auch wieder hier ins Editorial. Aber Spaß beiseite, Sascha hat Urlaub und ich springe hier mal ganz frech ein –und stelle mich gleichzeitig in meiner neuen Funktion als Nachfolger von Maria vor, die die Redaktion ja leider mit Anfang Mai verlassen hat. Hi!

Doch genug von mir, wesentlich interessanter ist natürlich, was wir euch mit der neuen Ausgabe der PC Games auftischen, die ihr gerade in Händen haltet (oder, falls ihr sie digital lest, über den Touchscreen zieht). Nun, die Tafel ist gut gedeckt mit allerlei spannenden Themen. Beginnen wir mit unserer Coverstory, die auch gleich den Preview-Reigen eröffnet. Overwatch 2 ist die lang erwartete Fortsetzung des kleinen Indie-Shooters Overwatch, von dem ihr in den letzten paar Jahren eventuell schon mal etwas mitbekommen habt, wenn ihr Augen oder Ohren habt. Wir klären ab, ob der Funke auch beim zweiten Auftritt noch zündet und ob Tracer und Co. es noch draufhaben. In weiteren Vorschauartikeln werfen wir unter anderem einen Blick auf den kunterbunten Retro-Brawler TMNT: Shredder's Revenge, die vielversprechende Rennsimulation F1 22 und den Vampir-Mehrspielerspaß V Rising.

Doch warum in die Zukunft blicken, wenn das Gute schon da ist? Oder zumindest das einigermaßen Ansprechende, denn qualitativ sind die Spiele, die wir in dieser Ausgabe unter die Test-Lupe nehmen, eine recht wilde Mischung. Richtig gut geworden (wenn auch nicht fehlerfrei) ist zum Beispiel Sniper Elite 5, auch King Arthur: Knight's Tale und Hardspace: Shipbreaker bieten viel zum Liebhaben. Leider nicht ganz die Erwartungen erfüllen konnten Titel wie Evil Dead: The Game, Vampire: The Masquerade – Swansong und Trek to Yomi. Gerade das Samurai-Abenteuer sieht wirklich verdammt gut aus, ist spielerisch aber eine ziemliche Nullnummer. Ja, und je weniger Worte wir über den Straßenmeisterei Simulator verlieren, desto besser.

Bleibt noch ein Blick auf den Magazin- und Extended-Bereich, und da finden sich ein paar Schmankerl für diejenigen, die sich gerne in Reportagen und Meinungsartikel vertiefen. Zum 25. Jubiläum zeichnen wir die Geschichte des Klassikers Dungeon Keeper nach und erklären, warum es wohl niemals einen dritten Teil geben wird. Außerdem beleuchten wir den Werdegang von Electronic Arts, hat die Firma doch schon sagenhafte 40 Jahre auf dem Buckel! Weiterhin gibt's unter anderem ein Special zu JRPG-Klischees, Tipps zu Elden Ring und eine Kolumne zum Verkauf von Square-Enix-Marken wie Tomb Raider und Deus Ex. Käufer der Extended-Ausgabe erhalten mit dieser Ausgabe zudem die Vollversion des Knobelabenteuers Shady Part of Me, in dem ihr als kleines Mädchen allerlei Schattenrätsel lösen und zudem auch noch Hüpfaufgaben bewältigen müsst. Ich hoffe, ihr habt Spaß damit!

Lukas und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Redakteurin, die in diesem Monat am meisten gereist ist: Toni. Wie vor Corona hetzen wir zwar nicht mehr von Event zu Event durch die Welt – und sollten das mit Blick auf die Klimakrise wohl auch nicht mehr tun –, aber bei dem, was anfiel, war Toni stets einsatzbereit zur Stelle und ließ ihrer Jetsetter-Natur freien Lauf. Unter anderem ging es zum Eve-Fanfest nach Island. Kann man sich mal gönnen! +++

+++ Fröhlichstes Gesicht des Monats: das von Chris Dörre. Er liebt die Turtles (weil er alt ist), er liebt 2D-Beat-'em-ups (auch weil er alt ist), ergo liebt er TMNT: Shredder's Revenge und schwärmt derzeit pausenlos davon. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Enttäuschtestes Gesicht des Monats: auch das von Chris. Evil Dead: The Game ist nämlich bloß okay geworden, was ihm als alten Fan der Filme und Serie ein bisschen die Horrorsuppe mit extra viel Blut versalzen hat. +++

+++ Noch ein enttäuschtes Gesicht: das von Domi. Unser Video-Chef zog sich die Testhandschuhe über und begab sich in die Kurosawa-inspirierte Welt von Trek to Yomi. Das Endergebnis waren aber nicht Samurai-Freuden, sondern enttäuschte Filmliebhaber-Gefühle. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Anzahl der Menschen in der Redaktion, die jünger/nur wenig älter sind als Dungeon Keeper: 6. Gute Güte, diese jungen Leute mit ihrer positiven Attitüde und ihren nicht von Schmerz geplagten Körpern. Sehr unsympathisch! +++

+++ Stress des Monats: Manchmal geht es nicht anders, darum hatte Sascha während der Heftabgabe frei. Da N-ZONE und Games Aktuell auch fertig werden müssen, ging es rund! +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

INHALT 07/2022



OVERWATCH 2 10



EVIL DEAD: THE GAME 46

AKTUELL



TMNT: SHREDDER'S REVENGE 16



25 JAHRE DUNGEON KEEPER 74

TEST



MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

... digitale **Vollversion:**

ALLE VIDEOS AUF DVD



Das Spiel mit Licht und Schatten ist eines der elementaren Rätsel-Elemente von Shady Part of Me.



Shady Part of Me punktet nicht nur durch seinen tollen Sound, sondern auch durch eine wirklich hübsche Wasserfarben-Optik.



Neben kniffligen Rätseln erlebt ihr auch eine emotionale, traumhafte Geschichte.

SHADY PART OF ME*

Dass Indie-Hüpfer und -Puzzler gut funktionieren, wenn sie Licht und Schatten in ihr Design einbauen, hat ja Limbo bereits zu Genüge bewiesen. Auch Shady Part of Me spielt mit diesem Konzept: Ihr steuert ein kleines Mädchen durch eine surreale, märchenhafte Traumlandschaft, der einzige ständige Begleiter dabei: der eigene Schatten. Auf dieser Reise durchlebt ihr nicht nur eine überraschend emotionale Story, sondern löst auch knifflige Rätsel, bei denen ihr neben Licht und Schatten auch noch die zurückdrehbare Zeit sowie das Umschalten zwischen 2D- und 3D-Ansicht mit einberechnen müsst. Zusätzlich zur wunderschönen Wasserfarben-Optik erwartet euch auch noch ein toller, melancholischer Soundtrack und die aus Game of Thrones bekannte Hannah Murray als Erzählerin.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Hunted: The Demon's Forge handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Puzzlespiel / Plattformer
Publisher: Focus Entertainment
Veröffentlichung: 11. Dezember 2020

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7/8/10 64 Bit, Intel Dual-Core G645 / Athlon II X2 250, 4 GB RAM, Geforce GT 440 / Radeon HD 5670, 3 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)
Empfohlen: Windows 10 64 Bit, Intel Core 2 Quad Q 6600 / Athlon II X3 450, 8 GB RAM, Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850, 3 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)

***Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 31. Dezember 2022. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.**

DVD 1

VORSCHAU
- Diablo Immortal
- Dune: Spice Wars
- F1 22
- MultiVersus
- Songs of Conquest
- The Planet Crafter
- TMNT: Shredder's Revenge
- V Rising
- Warcraft Arclight Rumble

SPECIAL
- Gerüchteküche: Mafia 4 in Entwicklung und Retro-Leak zu Duke Nukem Forever



DVD 2

TEST
- King Arthur: Knight's Tale
- MotoGP 22
- Straßenmeisterei Simulator
- Teardown
- Trek to Yomi

SPECIAL
- Die Milliarden-Deals – Die größten Studiokäufe der Gaming-Ggeschichte
- The Witcher: Geralt von Riva, der Held wider Willen
- Gerüchteküche: Neues Silent Hill geleakt & Kommt Sheperd in Mass Effect 5?

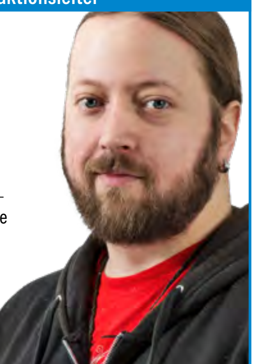
MEINUNG
- EA Sports FC statt FIFA – Für uns Spieler ändert sich gar nichts



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
WoW, FM 13, FIFA 22, bisschen Kleinkram

Hört gerade:
Misery Index – Complete Control; Ibaraki – Rashomon

Schaut gerade:
The Batman

Und sonst so:
Düse noch vor Ende dieser Heftabgabe in den Jahresurlaub – die finalen Anpassungen am Heft und ein paar Standards lege ich also in die Hände der Kollegen hier. Falls im fertigen Heft irgendwas blöd aussieht oder falsch geschrieben ist, ist also Lukas Schuld. Haha. In der Zwischenzeit gibt's laute Live-Musik, Familie, gute Freunde, hoffentlich gutes Wetter und sicher auch die ein oder andere Ruhrpott-Currywurst. Muss ja.

LUKAS SCHMID | Redaktionsleiter Online



Spielt gerade:
vermutlich dasselbe, was ich im letzten Monat auch schon geschrieben habe. Man möge mir verzeihen, ich bin ein alter, langsamer Mann. Aber: Puzzling Places hatte ein Content-Update!

Schaut:
wenn ihr dieses Heft in Händen haltet, bereits (hoffentlich zufrieden) Star Wars: Obi-Wan Kenobi. Die Erwartungen sind hoch.

Fährt:
dieser Tage für einen Kurz-Kurztrip in die südliche Heimat, einem Familien-Event beiwohnen, danach seinen frisch geschlüpften Neffen Tim kennenlernen und allerlei Leute abklappern. All das in knapp 24 Stunden, es wird eine sportliche Angelegenheit.

Muss jetzt endlich mal raus:
Ich finde, auf seinem Autorenbild (links zu sehen) sieht Sascha aus wie das Doge-Meme. Ist aber vollkommen positiv gemeint!

KATHARINA PACHE | Leitende Redakteurin



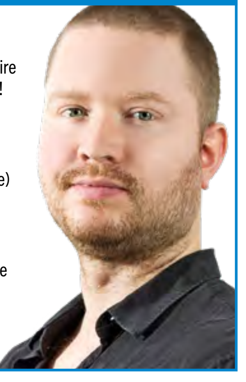
Spielt gerade:
Card Shark, Elden Ring, Dance of Fire and Ice, A Musical Story

Hört gerade:
Schubmodul, Wo Fat, Miss Kittin

Sah zuletzt:
Den Grand Prix von Monaco, ganz schön bitter, uff. Außerdem Jackass 4.5 und in gewisser Duldungsstarre habe ich dann auch das Final von GNTM ertragen. Schlimmi.

Bedankt sich:
bei Andre für den Tipp für den Knoblauch! Inzwischen sieht das Pflänzchen deutlich fitter aus und gedeiht. Die ersten Radieschen sind reif und die Bienen freuen sich über den blühenden Basilikum. Habe es nicht übers Herz gebracht, die Knospen abzuschneiden. Der Salat hingegen ist zu motiviert und geschossen – ich lass ihn blühen.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Spielt derzeit:
Rogue Legacy 2 (New Game Plus), Diablo Immortal, Dungeon Keeper 1 & 2, War for the Overworld, Dwerve, Loop Hero und Fire Emblem: Three Houses. Kein Wunder, dass ich nix fertig kriege! Immerhin: Breath of the Wild hab ich wieder aufgehört.

Sagt dem Garten endgültig den Kampf an:
Beete gerodet, Boden umgegraben, Mähkanten gesetzt und zig Kleinigkeiten gemacht – was einst eine grüne (und überaus wilde) Oase war, schaut jetzt aus wie Fallout 3. Aber es wird langsam ...

Und sonst?
Hat seiner kleinen Tochter ihre ersten Haarspangen gekauft und darf nun offiziell die Frisur der Dame managen. Das wird sie irgendwann sicher noch bereuen.

Schaut derzeit:
Obi-Wan Kenobi, Stranger Things und Garten-Tutorials

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
The Elder Scrolls Online, Vampire: The Masquerade - Swansong, The Old World, Stellaris

Liest derzeit:
Star Wars: Light of the Jedi. Ich will endlich mal ernsthaft in die neue High-Republic-Ära einsteigen.

Ärgert sich derzeit:
über viel zu viele Baustellen auf den Straßen und die Tücken der Digitalisierung, die vieles oft komplizierter statt einfacher machen

Füllt:
diesen Teamkasten schon zwei Wochen vor der Abgabe aus. Zunächst steht nämlich eine Woche Urlaub an und danach düse ich zum in der letzten Ausgabe bereits erwähnten Übersee-Event. Was ich mir dort anschauen darf, lest ihr vermutlich in der nächsten Ausgabe.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt:
WWE 2K22 (doch wieder), Sniper Elite 5, Retro-Zeug

Liest:
Haruki Murakami – Erste Person Singular

Schaut:
The Boys

Hört sich:
durch seine soeben angekommene Vinyl-Bestellung: The Clash – The Clash, Give em Enough Rope, Descendents – Everything Sucks, Bad Religion – New Maps of Hell, Slime – Schweineherbst

Und sonst:
Das Wetter genießen, Rad fahren, podcasten, Grillabende mit Freunden, wie so'n Opa auf dem Balkon sitzen und lesen und dabei zwischendurch genervt seufzen, weil wieder irgendjemand den Rasenmäher angeschmissen hat

DOMINIK PACHE | Leitender Redakteur Video



Spielt gerade:
WoW Classic SoM, Sniper Elite 5, Gran Turismo 7 (PS5)

Hört gerade:
Sonic Youth, PJ Harvey

Schaut gerade:
Takeshi's Castle (Staffel 1), Battlestar Galactica (die Neue)

Kauft gerade:
eine neue Tastatur. Nach 17 Jahren hervorragender Dienste hat meine gute alte G15 den Geist aufgegeben. Und sie hätte wahrscheinlich noch länger gehalten, hätte ich nicht großflächig Limonade über sie verschüttet. In ihrem Todeskampf, währenddessen sie immer mehr Tastenfunktionen einbüßte, nutze ich ihre klebrigen Überreste, um ihren Nachfolger zu bestellen. Ich fühle mich ziemlich schmutzig ...

DAVID BENKE | Video-Redakteur

Spielt gerade:
The Centennial Case: A Shijima Story, Hardspace: Shipbreaker und Citizen Sleeper

Hört gerade:
den Soundtrack von Hardspace: Shipbreaker, den man auch gut beim Arbeiten nebenher laufen lassen kann. Ist so eine Mischung aus gitarrenlastigem Americana und spacigen Synth-Elementen.

Schaut gerade:
viel Fußball. Zunächst mal das Europa-League-Finale (SGE olé!), das DFB-Pokal-Endspiel (Fuck Red Bull!) und die beiden Relegations-Playoffs. Danach sind noch die Conference League und die Champions League dran. Und dann startet schon bald die Frauen-Fußball-Europameisterschaft.

Liest gerade:
„Der große Traum" von Ronald Reng

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt gerade:
Hades, Art of Rally, diverse F1-Spiele & Townscaper

Zuletzt gesehen:
Chip & Dale: Rescue Rangers Reboot, RRR (thx an Chris), Jurassic World 3: Dominion, Kenobi (omg, ich liebe es!), The Boys – Season 03, die letzte Folge ZDF Magazin Royale vor der Sommerpause (Empfehlung!) und hoffentlich bald Men.

Liest gerade:
viele Wegbeschreibungen und Reisetipps, „Conversations with Friends" (Sally Rooney) und evtl. mal wieder neue Comics. Was ist denn aktuell angesagt abseits von Marvel, DC & Co.?

Meidet den Kontostand, weil:
Kurztrip nach Wien, dann nach Cambridge, ein regionales Festival und Strandurlaub. Das wurde jetzt irgendwie sehr viel, aber ist natürlich sehr schön.

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:
Star Wars – Knights of the Republic 2, Journey of Wrestling, Vampire the Masquerade – Swansong, Evil Dead: The Game, FIFA 22

Zuletzt gesehen:
Die erste Hälfte Better Call Saul Staffel 6 (verfluchte Pause!), Chip & Dale: Rescue Rangers Reboot (was zum Teufel war das bitte?), RRR (ziemlich abgefahrenes indisches Action-Epos) und Jackass 4.5 (einfach mehr Jackass)

Hat sich:
mit Persona 5 zum ersten Mal ein Persona-Spiel gekauft. War immer etwas abgeschreckt von so Anime-RPGs, aber ab und zu muss man auch mal was Neues ausprobieren. Sobald ich mit anderem Krempel durch bin, schmeiß' ich das Teil mal an. Vielleicht gewinnt die Reihe ja einen neuen Fan.

MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

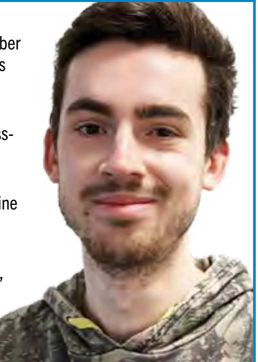
Spielt gerade:
Sniper Elite 5, Matchpoint, Gran Turismo 7

Schaut derzeit:
relativ viel aus den Fenstern der neuen Wohnung

Hört gerade:
eine Rock-im-Park-Playlist rauf und runter. Zum ersten Mal seit zwölf Jahren werde ich (abgesehen von den beiden Ausfällen in den letzten Jahren natürlich) nicht vor Ort sein. Irgendwie ist mir noch nicht so nach riesigen Menschenmengen. Nächstes Jahr möchte ich aber auf jeden Fall wieder dabei sein.

Und sonst:
Der Umzug neigt sich endlich dem Ende entgegen. Nur eine Küche habe ich immer noch nicht. Das wird wohl auch noch ein paar Wochen so sein, die Lieferzeiten sind unglaublich lange.

STEFAN WILHELM | Volontär



Spielt gerade:
Elden Ring (oh Wunder), Destiny 2 (wer hätte es gedacht), aber tatsächlich auch mal was Neues, nämlich It Takes Two. Tolles Spiel und mit der richtigen Begleitung gleich noch besser.

Hört gerade:
einen bunten Mix aus allen möglichen Stilrichtungen. Ein bisschen Adam Green, ein bisschen TØP, ein bisschen 50s-Pop.

Schaut gerade:
mal wieder Neon Genesis Evangelion (hatte schon länger keine gute Existenzkrise mehr) und die Harry-Potter-Oktalogie

Senf, nach dem niemand gefragt hat:
Der blaue Arm beim Bogenschießen gehört am Anfang dazu, faltbare Handys sind seltsam und das Bild von Sascha hat echt was Doge-haftes. Gern geschehen!

VIKTOR EIPPERT | Projektmanager Redaktion

Spielt gerade:
Magic: The Gathering Arena (nach einigen Jahren mal wieder), Anno 1800, Tiny Tina's Wonderlands, Dorfromantik

Zuletzt gesehen:
Moon Knight (echt abgefahren), die ersten zwei Folgen von Obi-Wan Kenobi (gefällt mir soweit sehr gut), die erste Staffel von The Rookie und endlich mal Cruella. Bei letzterem gefällt mir der Mix aus Neuinterpretation und Hommage an das Zeichentrick-Original.

Und sonst so:
Es ist echt schon viele Jahre her, dass ich zuletzt ein paar Zeilen auf der Teamseite der PC Games geschrieben habe. Umso mehr freut es mich, das nun wieder regelmäßig machen zu können! Schließlich bestritt ich mein Volontariat 2011/2012 bei der PCG. :)

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Hardspace: Shipbreaker & Two Point Hospital

Schaut gerade:
Futurama & Brooklyn 99. Bei letzterem hatte ich nach dem Netflix-Start von Staffel 7 (ungefähr ein halbes Jahr her) die Idee, nochmal alle Folgen zu schauen, um dann „gleich in die neue Staffel zu starten" und ja, manchmal weiß ich auch nicht, was ich da mache …

Und sonst: War letztens im Wald auf der Pirsch, um mit einem Bogen auf Plastiktiere zu schießen. Zwei Erkenntnisse: 1. Pfeile sind auf dem Waldboden schlecht wiederzufinden. 2. So eine Sehne, die an den Arm klatscht, tut echt weh …

Lieblings-My-little-Pony: Rainbow Dash.
Ausgefüllt von den lieben Kollegen, weil viel zu wenig Text hier im Kasten war. :-P

ANTONIA DRESSLER | Volontärin Community Management



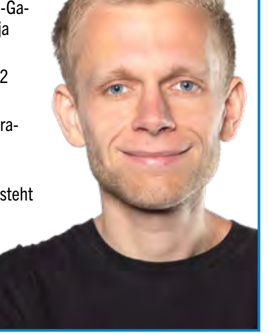
Spielt gerade:
weil es so schön war noch einmal Hades!

Schaut gerade:
Ricky Gervais und Friends. Ross und Rachel haben sich gerade getrennt und eigentlich weine ich immer noch Tom Selleck hinterher. :(

Hört gerade:
ihre Lieblingslieder-Playlist auf Spotify rauf und runter. Wer braucht schon neue Lieder, wenn er bei den bekannten Songs mitschmettern kann?!

Und sonst:
bin ich endlich von meiner Cola-Obsession weg und trinke von nun an Leitungswasser. Das nehme ich mir zwar nicht zum ersten Mal vor, aber vielleicht zum letzten Mal.

JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur



Spielt zurzeit:
einige tolle Klassiker aus der „Urzeit" der modernen Mobile-Games, unter anderem Temple Run, Angry Birds und Fruit Ninja

Schaut gerade:
immer noch Westworld sowie die letzten Folgen GNTM 2022

Guckte zuletzt außerdem:
Moonfall (naja …), Dr. Strange 2 (cool!), The Lost City (überraschend gut), Morbius (top!) und Malcom & Marie (super!)

Und sonst so:
Ich bin noch unschlüssig, was ich tun soll. Ende des Jahres steht ein neues Smartphone an. Eigentlich möchte ich unbedingt ein faltbares Gerät wie das Samsung Galaxy Z Fold 3, allerdings direkt von Google, also ein Gerät der Pixel-Reihe. Ein solches war unter den Neuankündigungen im Mai aber nicht dabei …

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





Overwatch 2

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Blizzard Entertainment
Hersteller: Blizzard Entertainment
Termin: 2022

Dreieinhalb Jahre nach der offiziellen Ankündigung nimmt Overwatch 2 jetzt langsam Gestalt an – wir waren für euch in Alpha und Beta unterwegs.

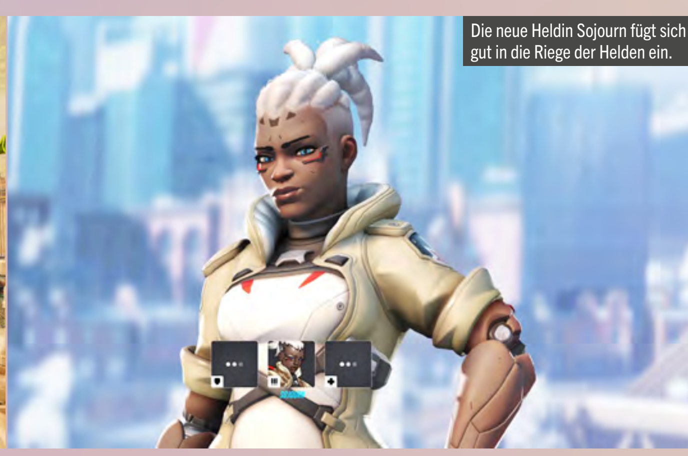
Von: Philipp Sattler

Als Blizzard vor vielen Jahren mit Overwatch erstmals eine neue IP ankündigte, war die Skepsis unter den Spielern noch recht groß. Der Team-Shooter, der aus den Überresten des eingestellten Projekts Titan hervorgegangen ist, wollte nicht so recht ins Bild der anderen Blizzard-Titel passen. Nach dem Release im Jahr 2016 war von dieser Skepsis aber nicht mehr viel zu sehen. Overwatch wurde zu einem großen Erfolg des kalifornischen Entwicklers und hinterließ mit der Overwatch League auch einen bleibenden Eindruck in der Welt des E-Sports. Auf der BlizzCon 2019 war es dann endlich so weit und Blizzard kündigte vollmundig Overwatch 2 an. Der Nachfolger sollte einzigartige PvE-Inhalte und verbesserte PvP-Inhalte mitbringen und dabei kompatibel mit dem Vorgänger spielbar sein.

Auf die Ankündigung folgte dann … das große Schweigen. Lange Zeit beschränkten sich die offiziellen Informationen zu Overwatch 2 auf „Wir arbeiten noch daran". Hier und da mal ein kleiner Info-Happen zu Überarbeitungen oder neuen Features, aber wirklich was zu sehen gab es nicht. Umso erstaunlicher, denn bei der Ankündigung 2019 schien es, als wäre die Entwicklung bereits recht weit fortgeschritten. Offenbar wurde intern noch eine Menge über den Haufen geworfen, wobei sicherlich



Nicht alle bisher angekündigten, neuen Maps waren in der Beta spielbar. Von der Indien-Karte etwa fehlt noch jede Spur.



Die neue Heldin Sojourn fügt sich gut in die Riege der Helden ein.

Uns erschließt sich nicht ganz, wo die Entwickler mit Bastion hinwollen.

der Abgang von Jeff Kaplan, dem geistigen Vater von Overwatch, und der Skandal rund um Blizzard nicht geholfen haben. Mittlerweile ist es aber soweit und Overwatch 2 nimmt Formen an. Im Rahmen einer geschlossenen Alpha und der jüngst gestarteten, geschlossenen Beta durften wir uns selbst ein Bild von dem machen, was Overwatch 2 bieten soll.

All about PvP

Wer, so wie einige von uns, gehofft hatte, er können nun endlich sehen, was die Entwickler sich in Sachen PvE-Inhalte für Overwatch ausgedacht haben, der wurde direkt zu Beginn schon enttäuscht. Die aktuelle Test-Phase dreht sich einzig und allein um die PvP-Inhalte. Helden-Missionen und Story-Inhalte bleiben vorerst hinter verschlossenen Türen.

Generell fühlt sich die aktuelle Testphase stellenweise eigentlich mehr nach einem neuen Patch und weniger nach einem Nachfolger an. Das liegt natürlich vor allem daran, dass Spieler von Overwatch 2 auch weiterhin mit Spielern des ersten Teils zusammenspielen können sollen. Daher halten sich Anpassungen bezüglich Spielinhalten, Features oder Grafik im Rahmen. Aber was ist eigentlich alles Teil der Alpha und Beta?

Die Inhalte der Testphase – Alpha und Beta

Bereits in der Alpha-Phase, aus der offiziell erst nach deren Ende berichtet werden durfte, war die neue Heldin Sojourn implementiert. Sie erweitert das Aufgebot der Dps-Klassen und bietet weitere Möglichkeiten für die Teams. Während der Alpha kamen dann noch die Überarbeitungen diverser Helden hinzu – die größten davon sind sicherlich die Anpassungen für Doomfist, der nun als Tank zählt, sowie Orisa und (mal wieder) Bastion.

Aber auch der neue Spielmodus „Push“ und die neue Teamgröße konnten getestet werden und Spieler: Beides fühlt sich bereits recht gut an. Weniger spektakulär waren hingegen die Anpassungen an den diversen Menüs und dergleichen. Ja, sie lassen Overwatch etwas moderner aussehen, aber das ist kaum der Rede wert und niemand wird dem Team-Shooter den Rücken kehren, weil ihm die Menüs optisch nicht gefallen.

Die neue Heldin Sojourn

Aber beginnen wir mit dem, was die Overwatch-Spieler prinzipiell am meisten interessiert - die neue Heldin Sojourn. Die Gute ist ehemaliges Mitglied der Overwatch-Initiative und gliedert sich als Dps-Held ein. Dabei macht sie künftig wohl primär Soldier 76 Konkurrenz, was nicht nur an ihrer Herkunft, sondern vor allem an ihren Fähigkeiten liegt. Denn sie ist wieselflink unterwegs und besitzt eine nicht zu verachtende Feuerkraft. Hier die Fähigkeiten von Sojourn im Überblick:

- **Primäres Feuer: Railgun** – feuert in schneller Folge Projektile auf den Gegner und baut Energie auf
- Sekundäres Feuer: Railgun – entlädt die Energie in einem Schuss, der viel Schaden verursacht



Die Karte „Circuit Royal“ ist in Monte Carlo angesiedelt, entsprechend edel schaut alles aus. Gespielt wird hier der „Escort“-Modus.

Doomfist als Tank? Daran werden wir uns gewöhnen müssen.


Auch in New York seid ihr auf den neuen Karten unterwegs. Dort geleitet ihr den Fire Truck unten ins Ziel.

Orisa teilt jetzt heftiger aus und ist deutlich mobiler als vorher.

- **Fähigkeit 1: Power Slide** – rutscht kurzzeitig sehr schnell nach vorne, kann in einen hohen Sprung abgebrochen werden
- **Fähigkeit 2: Disruptorschuss** – feuert ein Geschoss, das haften bleibt und Gegner in der Nähe verlangsamt und ihnen Schaden zufügt
- **Ultimate: Overclock** – Eure Railgun lädt kurzzeitig die Energie automatisch sehr schnell auf und die Schüsse daraus durchschlagen Gegner und fügen allem in ihrer Flugbahn Schaden zu

Spielerisch erinnert Sojourn wie erwähnt an Soldier 76. Schnelle Stellungswechsel und eine hohe Präzision mit dem Fadenkreuz gehören zu den Schlüsselstärken der Heldin. Glücklicherweise verzieht ihre Railgun beim Feuern weniger stark als Soldiers Impulsgewehr, wodurch auch lange Feuerstöße gut ins Ziel finden – solange ihr auf mittlerer Distanz bleibt. Über größere Entfernungen taugt die Railgun kaum noch etwas.

Auf den ersten Blick erscheint Sojourn daher wie ein guter Held für Neueinsteiger. Nach einigen Runden würden wir davon aber eher abraten. Wer einfach nur stumpf hinter dem Tank rumlümmelt und in Richtung Gegner feuert (was Neulinge häufig und gerne tun), der verschenkt enormes Potenzial. Dank des Sprungs aus dem Power Slide ist Sojourn ein eher mobiler Held und sollte auch so gespielt werden. Schnelle Seitenwechsel und dem Gegner in die Flanke oder den Rücken fallen – damit kann die Overwatch-Heldin punkten – besonders angesichts des neuen Team-Formats, zu dem wir später noch kommen.

Außerdem ist es immens wichtig für Sojourn-Spieler, dass sie möglichst viele Schüsse ins Ziel bringen. Denn nur die direkten Treffer laden die Waffe auf, wodurch ihr den Sekundärmodus benutzen könnt. Wer die Hälfte der Zeit daneben feuert, oder generell kein großer Fan von genauem Zielen ist, der wird nicht viel Spaß mit der neuen DpS-Heldin haben. Um mehr Schüsse ins Ziel zu bekommen, hilft es natürlich ungemein, wenn der Gegner sich gar nicht oder zumindest maximal sehr langsam bewegt. Und genau hier kommt die Fähigkeit Disruptorschuss ins Spiel. Damit könnt ihr Gegner im Effektbereich erheblich verlangsamen und fügt ihnen nebenbei noch Schaden zu. Wenn ihr damit gut getroffen habt, dann erinnert der Rest eher an Tontaubenschießen – zurückschießende immerhin.

Unser erstes Fazit zu Sojourn

Bei den ersten Tests unsererseits gefiel uns Sojourn ausgesprochen gut. Sie ist endlich mal wieder eine mobile Heldin, die sich dabei aber nicht so hektisch spielt wie Tracer. Auch die Auswahl der Fähigkeiten, die nicht nur ineinandergreifen, sondern auch logisch aufeinander aufbauen, konnte uns überzeugen. Hier hat sie einigen anderen Helden eine Menge voraus. Allerdings muss man diese Spielart natürlich mögen, die deutlich mehr an einen klassischen Shooter erinnert und weniger an den teils ausgefallenen Fähigkeiten der Overwatch-Helden angelehnt ist. Wer damit was anfangen kann, sollte Sojourn unbedingt eine Chance geben. Das einzige Manko war bei unseren Tests das Balancing. Hier schien die neue Heldin noch etwas Liebe nötig zu haben, um sich besser in das Gesamtbild der Dps-Helden einzufügen.

Der neue Spielmodus „Push“

Auf den ersten Blick erinnert Push ein wenig an eine Mischung aus den bekannten Spielmodi. Einerseits müsst ihr ein Fahrzeug eskor-


Mit Sojourns Power Slide kommt ihr nicht nur schnell voran, ihr könnt auch aus ihm heraus besonders hoch springen.

tieren, andererseits gilt es, einen bestimmten Bereich einzunehmen und gegen den Feind zu verteidigen. In Push dreht sich alles um einen großen Roboter, der eine Barriere vor sich herschiebt. Das Team, welches den Bereich um den Roboter besetzt hält, bestimmt die Richtung, in die geschoben wird. Euer Ziel ist es, die Barriere so weit wie möglich in das Gebiet des Feindes zu schieben.

Das wird mit der Zeit natürlich immer schwerer, da euer Spawn-Punkt sich immer weiter entfernt, während der der Gegner immer näher ans Geschehen rückt. Ist die Zeit abgelaufen, gewinnt das Team, welches die Barriere weiter Richtung Gegner schieben konnte. Bringt ihr die Barriere bis ganz in Ziel, dann ist die Runde direkt zu Ende und ihr habt gewonnen. Im Prinzip ist es also ein Eskortmodus, in dem sich die Fracht in beide Richtungen bewegen kann. Aber wie spielt sich der neue Modus, für den es derzeit lediglich zwei verschiedene Karten gibt, denn jetzt in der Praxis?

Auch die Menüs wurden generalüberholt und sehen nun etwas eleganter und moderner aus.

Schnell, eng und viel Action

Die Karten, auf denen ihr im Push-Modus unterwegs seid, sind deutlich enger gehalten als die meisten anderen Maps. Das allein sorgt schon für mehr Hektik und schnellere Kämpfe. Zudem gibt es dank der Barriere immer einen zentralen Punkt, an dem die Kämpfe stattfinden. Das Balancing ist insoweit gut gelungen, als es meist mehrere Seiten gibt, von der die Barriere angegriffen werden kann, was dazu führt, dass die Verteidiger, obwohl sie gesammelt sind, eher im Nachteil sind. Zudem werden einige Helden ihr Comeback erleben. Denn vor allem Kämpfer, die auf kurze Distanzen effektiv sind, dürften hier sehr stark sein.

Dank der überschaubar langen Wege fühlen sich die Gefechte zudem etwas schneller an als bei anderen Spielmodi - mehr Action, dafür etwas weniger Strategie. Aufgrund der geringen Spielerzahl in der Alpha und den teils gravierenden Unterschieden in Sachen Können verliefen die meisten Gefechte allerdings recht einseitig und waren zügig vorbei. Das sollte sich aber im Verlauf einer offenen Beta und zum Release irgendwann ändern. Dass die Gefechte aber dennoch kürzer werden als bei den anderen Spielmodi, ist von den Entwicklern durchaus so gewollt.

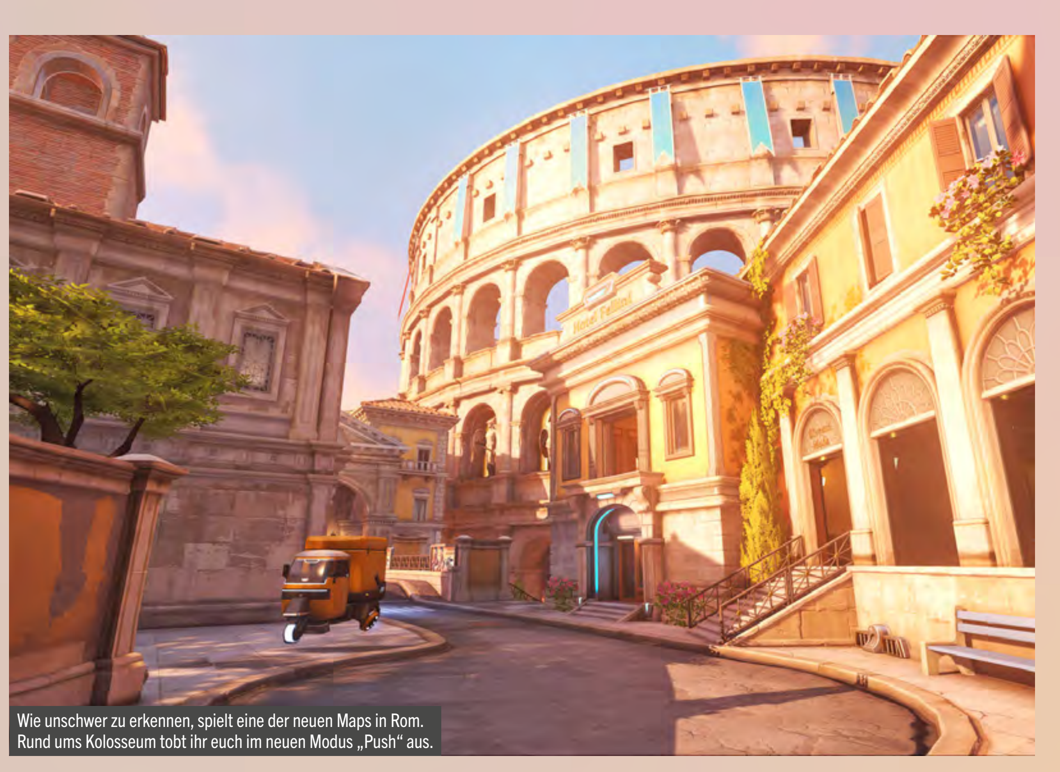
Neue Team-Zusammenstellung – 5vs5

Eine der größten Änderungen in Overwatch 2 dürfte die Anpassung in Sachen Team-Zusammenstellung sein. Statt mit jeweils sechs Helden pro Team wird künftig nur noch mit fünf auf jeder Seite gekämpft. Statt zwei gibt es dann nur noch einen Tank pro Seite. Damit gehen die Entwickler eines der Probleme an, die schon lange in Overwatch existieren - die Stärke der Tanks. Arbeiten diese gut zusammen, ist es für das feindliche Team extrem schwierig, an ihnen vorbeizukommen. Gleichzeitig soll aber auch der Einfluss der Tanks auf eine Partie gesenkt werden und andere Rollen bekommen die Möglichkeit, sich auszuzeichnen – soweit die Aussage der Entwickler.

Durch den Wegfall eines zweiten Tanks konzentriert sich das Spiel noch mehr als bisher auf einen Punkt. Die Teams bauen sich um ihren Tank auf und agieren gesammelter als vorher. In guten Teams, wo die Tanks zusammengearbeitet haben, war das zwar schon vorher der Fall, in vielen Zufallsgefechten war es aber an der Tagesordnung, dass ein Tank links und ein Tank rechts lang wollte, was das eigene Team in die Bredouille bringen konnte.

Was bisher nicht erreicht zu sein scheint, ist, den Einfluss der Tanks zu reduzieren – ganz im Gegenteil. Aktuell scheint es so zu sein, dass der Solo-Tank wichtiger denn je ist. Stirbt er, dann hat das eigene Team kurzzeitig einen massiven Nachteil und muss in der Regel den Rückzug antreten. Ein gutes Zusammenspiel zwischen Tank und Heilern ist also elementar wichtig.

Auf lange Sicht könnte die Änderung dem Spiel sicherlich guttun. Allein schon, weil die Matches dadurch (zumindest in der Alpha und Beta) sehr viel mehr auf eine Stelle konzentriert ablaufen – was aber selbstverständlich nicht jedem gefällt. In den Foren sind bereits viele Stimmen laut geworden, die eine Rückkehr zum alten System fordern – und das mit guten Argumenten.



Wie unschwer zu erkennen, spielt eine der neuen Maps in Rom. Rund ums Kolosseum tobt ihr euch im neuen Modus „Push“ aus.



Das neue UI sieht eleganter aus. Aber auch besser? Geschmackssache.

Denn viele Spieler mögen es, wenn sich eben nicht alles an einem Fleck konzentriert und dadurch mehr strategische Möglichkeiten bestehen. Und ja, die neue Variante fühlt sich deutlich mehr nach Deathmatch an als nach koordiniertem und strategischem Vorgehen – was definitiv eine Umstellung sein wird, die vielen Spielern missfällt. Aber das scheint der Weg zu sein, den Blizzard gehen will.

Der neue Tank Doomfist

Im Zuge der Alpha wurden zudem einige Helden teils massiv überarbeitet. Aus dem ehemaligen Dps-Helden Doomfist ist sogar ein Tank geworden. Doomfist ist dabei gewissermaßen der Prototyp, wie sich die Entwickler einen Tank in Overwatch künftig vorstellen. Weniger mit reinen Defensiv-Fähigkeiten, sondern eher eine Art sehr zäher Brawler. Seine Schadensfähigkeiten verpassen ihm einen Schild und er kann ordentlich austeilen, hat aber im Gegenzug keine direkten Heilfertigkeiten. Hier die neuen Skills im Überblick:

- **Handkanone** – Schusswaffe mit kurzer Reichweite und hoher Streuung
- **Seismischer Schlag** – Macht einen Satz vorwärts, schlägt mit der Faust auf den Boden und verursacht Flächenschaden
- **Faustschlag** – Schützt euch kurzzeitig vor frontalen Angriffen und ermächtigt bei erlittenem Schaden euren Dampfhammer
- **Dampfhammer** – Lädt beim Drücken der Taste auf und stürmt beim Loslassen auf einen Gegner zu, stößt ihn zurück und verursacht Schaden
- **Ultimate: Meteorschlag** – Steigt in die Luft, wählt ein Zielgebiet und schlägt dann dort ein und verursacht massiven Schaden

Generell spielt sich Doomfist damit extrem flott und actionreich. Er bietet eine gute Mischung aus Schadensfähigkeiten und der Möglichkeit, seine Gegner zu kontrollieren. Allerdings fehlt es derzeit noch ein wenig am Balancing. Doomfist dürfte derzeit der wohl stärkste Tank im Spiel sein. Möglicherweise liegt das aber auch nur daran, dass viele gute Spieler ihn derzeit ausprobieren.

Bastion-Überarbeitung, die drölfte

Bei Bastion scheint es immer mehr so, als würden die Entwickler sich nicht trauen, ihn aus dem Spiel zu entfernen, obwohl sie offenbar keine Ahnung haben, was sie mit ihm anstellen wollen. Mit Overwatch 2 wird er zum gefühlt zehnten Mal überarbeitet. Aber auch diesmal hat man nicht das Gefühl, dass die Fähigkeiten logisch aufeinander aufbauen, wie das beispielsweise bei der neuen Heldin Sojourn der Fall ist. Stattdessen könnte man den Eindruck gewinnen, man geht hier nach dem Motto vor „Welche Fähigkeiten gäbe es noch? Toll, die bekommt er einfach." Ein Überblick:

- **Konfiguration: Aufklärer** – Eine mobile Einheit mit leichter Bewaffnung
- **Konfiguration: Geschütz** – eine nur langsam beweglicher Geschützturm mit Hochgeschwindigkeitskanone
- **Taktische Granate A-36** – Prallt von Wänden ab, explodiert bei Berührung mit dem Boden oder einem Gegner und fügt im Umkreis Schaden zu
- **Rekonfigurieren** – Wechselt für wenige Sekunden in die Konfiguration: Geschütz
- **Ultimate: Artillerieschlag** – wechselt in den Artilleriemodus, wählt drei Einschläge aus, an denen kurze Zeit später Geschosse niedergehen und massiven Flächenschaden verursachen

Statt seiner starken Selbstheilung und der permanenten Möglichkeit zum Geschützturm zu werden, ist letzteres nun mit einer Abklingzeit versehen und ersteres wird durch eine Granate ersetzt, die erst bei Berührung mit dem Boden oder einem Gegner explodiert. Da sich Bastion jetzt auch als Geschützturm bewegen kann, wird die Spielweise etwas weniger stationär und agiler, im Gegenzug aber auch unflexibler. Die Anpassung am Ultimate hingegen scheint das genaue Gegenteil zu sein. Denn während Bastion die


Im kalten Norden von Toronto werden wir ebenfalls vorstellig und üben uns auf der Map „New Queen Street" als Pusher.

Von den PvE- bzw. Story-Inhalten, auf die sich viele Fans sicher am meisten freuen, war in der Beta leider nix zu sehen – hier gab's reines PvP.

Position für die Einschläge sucht, kann er sich nicht bewegen und ist ein leichtes Ziel.

Aber vor allem müssen die Entwickler bei der Stärke der Geschützkonfiguration noch mal ran, denn diese fällt so hoch aus, dass er in Sekundenschnelle alles abräumt, was ihm vor die Minigun kommt. Wirklichen Anklang findet die Überarbeitung bisher noch nicht. Ja, Bastion spielt sich jetzt anders, aber als besser würden wir das zum aktuellen Zeitpunkt nicht bezeichnen.

Orisa – schneller und mobiler

Auch die Überarbeitung von Orisa geht in die Richtung, dass die Entwickler ein schnelleres und actionreicheres Spiel haben wollen. Statt ihrer stationären Barriere bekommt sie nun einen kurzzeitigen Schild, unendlich Munition und kann per Ultimate die Gegner heranziehen.

- **Verbesserte Fusionskanone** – Automatische hitzebasierte Waffe, die hohen Schaden auf kurze Distanz verursacht
- **Energiespeer** – Wirft einen Speer auf den Gegner, stößt getroffene Ziele zurück und verursacht erhöhten Schaden, wenn ihr damit einen Gegner gegen die Wand schleudert
- **Defensivprotokoll** – Verringert erlittenen Schaden und macht euch unaufhaltbar
- **Speerwirbel** – Wirbelt den Speer vor euch, was Projektile abhält, Gegner zurückstößt und euch schneller nach vorne laufen lässt
- **Ultimate: Terrawoge** – Zieht Gegner um Umkreis an euch heran und lädt eine Schadenswoge auf. Endet die Aufladung oder brecht ihr sie ab, erleiden alle umstehenden Gegner massiven Schaden.

Eine Überarbeitung, die uns sehr gefällt. Orisa ist damit deutlich flexibler und spielt sich runder. Die neue Waffe, die keine Munition mehr verbraucht, dafür aber überhitzen kann, sorgt für ordentlich Rabatz auf kurze Entfernung und der Ultimate lässt bei euren Dps-Mitspielern Freudentränen fließen. Allerdings könnte die Defensive etwas stärker ausfallen. Der kurzzeitige Schild hat eine lange Abklingzeit und ist schnell verbraucht. Danach muss sich Orisa auf ihre vielen Lebenspunkte und die Heiler verlassen.

Hinzu kommen noch einige weitere kleinere Überarbeitungen bei anderen Helden. Sombra kann nun beispielsweise aus ihrem Stealth hacken und gehackte Ziele sind auch durch Wände hindurch sichtbar. Das ändert die Spielweise nicht so massiv wie bei Doomfist oder Bastion, zeigt aber, dass die Entwickler den eher weniger beliebten Helden etwas Aufmerksamkeit schenken und sie wieder mehr ins Blickfeld der Spieler rücken wollen, ohne dabei die DNA der Helden gleich auf den Kopf zu stellen.

Die Überarbeitungen an Sombra hielten sich im Rahmen.

Der neue Spielmodus „Push“ birgt einiges an Potenzial.

Interface-Anpassungen

Es lässt sich darüber streiten, ob diese Anpassungen wirklich notwendig waren, denn wirklich mehr Informationen bekommen wir auch vom neuen Interface nicht. Dafür sieht aber alles etwas aufgeräumter und übersichtlicher aus. Die moderne Optik soll den Schritt zu Overwatch 2 auch optisch unterstreichen, was durchaus gelingt. Das Gleiche gilt auch für die überarbeiteten Menüs. Alles wirkt etwas klarer und weniger verspielt, bleibt aber letztlich Geschmackssache. ❑

PHILIPP MEINT



Eher eine Beta für einen kommenden Patch, nicht für Teil 2

Obwohl wir Overwatch 2 durchaus attestieren würden, dass man sich auf einem richtigen Weg befindet, sind wir doch ein wenig enttäuscht von der Alpha und der aktuellen Beta. Klar, die meisten der Helden-Überarbeitungen machen Sinn und die neue Heldin Sojourn fügt sich hervorragend ein (und macht tierisch Spaß). Und auch der neue Spielmodus beziehungsweise die Änderung der Teamzusammenstellung kann bisher zumindest stellenweise überzeugen. Dennoch fühlt sich das Ganze eher nach dem Testserver für einen kommenden Patch an, als für den Nachfolger oder gar ein ganz neues Spiel. Overwatch 2 punktet für viele Spieler hauptsächlich durch die kommenden PvE-Inhalte, von denen bisher noch gar nichts zu ist. Das soll nicht heißen, dass die jetzigen Anpassungen nicht auch wichtig wären, aber Held Nummer 33, ein paar Überarbeitungen und ein neuer Spielmodus sind nichts, mit dem man objektiv einen Hype auslöst. Subjektiv sieht die Sache hingegen schon ganz anders aus. Denn die Overwatch-Spieler sind ausgezehrt und verzweifelt auf der Suche nach Neuigkeiten zu ihrem Lieblingsspiel. Immerhin saßen sie jahrelang auf dem Trockenen. Da reicht dann eine solche Beta schon, um die Twitch-Zahlen explodieren zu lassen. Und wer will es den Spielern verdenken? Overwatch war und ist ein guter Team-Shooter und Overwatch 2 wird, auch wenn es sich immer noch nach Erweiterung anfühlt, diesen Weg erfolgreich weiterführen. Da kann auch eine Alpha und Beta mit so schmalem Umfang nichts dran ändern – und seien wir doch mal ehrlich: Ein paar gute Inhalte sind immer noch besser als gar nichts. Und genau das haben wir in den letzten Jahren bekommen.

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Tribute Games
Hersteller: Dotemu
Termin: Sommer 2022

TMNT: Shredder's Revenge

In dieser Hommage an Turtles in Time gibt es krötenstarkes Fratzengeballer! **Von:** Christian Dörre

Es wäre falsch, zu behaupten, dass die Teenage Mutant Ninja Turtles tot sind. Schließlich bekommen die vier Kampfschildkröten immer wieder neue Serien, Filme, Comics und dann und wann ein Videospiel. Qualitativ kam aber nie mehr was an den Output der frühen 90er-Jahre heran, als Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphael Kinder auf der ganzen Welt prägten. Die erste Zeichentrickserie der Turtles überzeugte mit Action, Humor und wunderbar irren Figuren, die Videospiele für NES, Super Nintendo und Sega Mega Drive waren fantastische, genial aussehende und teilweise sogar echt kreative Brawler und Vanilla Ice verzauberte in der zweiten Realverfilmung der Turtles die Massen mit seinem Ninja Rap („Go Ninja, Go Ninja, Go!"). Okay, bei Letzterem haben wir vielleicht ein kleines bisschen übertrieben. Die Serie und die Spiele damals waren aber immerhin wirklich super. Vor allem das auf Arcade und dem Super Nintendo veröffentlichte TMNT 4: Turtles in Time gilt (vollkommen zu Recht) als absoluter Klassiker des Brawler-Genres. Der Titel fing den Charme der TV-Serie hervorragend ein, bot spaßiges Gameplay und war aufgrund der Zeitreise-Thematik sogar erstaunlich abwechslungsreich. Bis heute kam kein TMNT-Spiel mehr an Turtles in Time heran. Allerdings könnte sich das bald ändern, denn Dotemu und Tribute Games bringen in diesem Jahr noch Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge heraus. Ein Retro-Side-scroll-Beat-em-Up, das sich klar an der ersten Zeichentrickserie und Turtles in Time orientiert. Doch funktionieren Kröten-Charme und Haudrauf-Gameplay heute noch oder wird Shredder's Revenge nur ein weiterer gescheiterter Versuch, ein neues Turtles in Time zu erschaffen? Wir konnten diese Frage nun endlich beantworten, denn wir durften die ersten beiden Levels des neuen Turtles-Games spielen. Und um es vorwegzunehmen, die Demo war für uns das, was für Michelangelo eine Pizza mit Anchovis und Marshmallows ist: Eine äußerst schmackhafte Angelegenheit, die Appetit auf mehr macht.

Fan-Service par excellence

Wer die Turtles-Serie von damals kennt, wird direkt nach dem Spielstart ein nostalgisch-verträumtes Grinsen im Gesicht haben, denn es erwartet einen ein abgewandeltes Zeichentrick-Intro des Klassikers mit neu arrangiertem Titelsong. So wird man direkt wieder in die Zeit zurückversetzt, als die Turtle-Jungs Shredder im Fernsehen regelmäßig die Blechfresse polierten und man selbst darauf sparte, sich endlich



Der Stil von Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge fängt Optik und Charme der alten Zeichentrickserie hervorragend ein.



Schon allein in den ersten beiden Stages des Spiels fielen uns zahlreiche Anspielungen auf Comics, Serien und Spiele zu den Turtles auf.



Die Spezialattacken der Turtles sehen nicht nur beeindruckend aus, sie machen auch jede Menge Schaden und hauen gleich mehrere Gegner aus den Socken.

Bereits in den ersten beiden levels trafen wir auf viele verschiedene Arten der Fußsoldaten. Die Jungs hier versuchen, uns mit Motorrädern platt zu fahren.

Trotz des Retro-Looks wirken die Levels sehr lebendig und sind kreativ umgesetzt. Im Studio einer Koch-Show treffen wir auf Fieslinge mit Kochmütze und Löffel.

den Turtles-Van im Spielzeuggeschäft kaufen zu können. Doch auch wer nicht so ekelhaft alt ist wie wir (oder vielleicht sogar noch älter – herzliches Beileid), wird sich vermutlich direkt wohlfühlen.

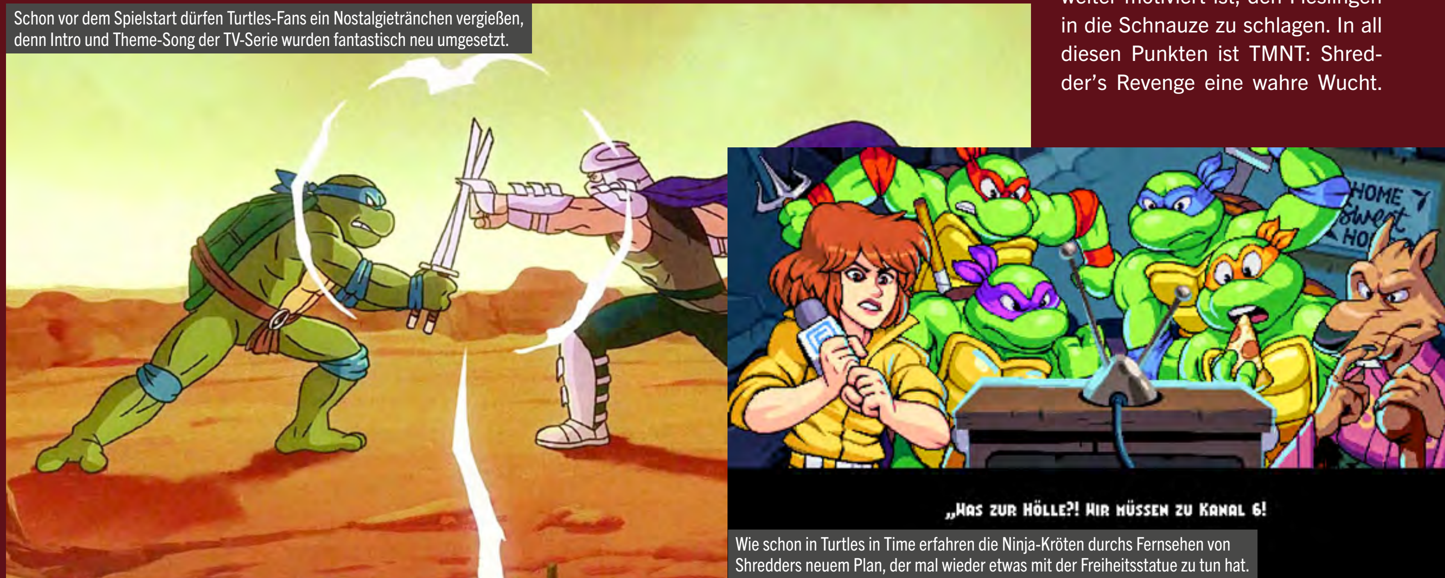
Das Intro ist so toll gemacht, dass man sofort merkt, wie viel Herzblut der Entwickler dort hineingeflossen ist. Und genau das gibt dann auch den Ton für das gesamte Spielerlebnis vor. Pixel-Look, Menüs, Charakterauswahl, Hintergrundmusik – das alles erinnert stark an Turtles in Time. Trotzdem hat das rundum gelungene Retro-Design auch genügend eigene Elemente. Shredder's Revenge ist keine Fortsetzung und ganz sicher kein Abklatsch von Turtles in Time, sondern vielmehr eine liebevolle Hommage an die erste TV-Serie und den SNES-Klassiker mit ein paar eigenen Ideen und Weiterentwicklungen. Fans der Vorlage werden entzückt sein, gleichermaßen ist das Spiel aber so charmant, dass es wohl auch neue Spieler für sich gewinnen wird. Das versprechen zumindest die ersten zwei Level, die wir spielen durften.

Obwohl bereits bekannt ist, dass wir in Shredder's Revenge erstmals auch als Meister Splinter und Fernsehreporterin April O'Neil spielen dürfen, standen uns in der Demo nur die vier Turtles zur Verfügung. Das machte aber gar nichts, denn es gab auch so viel zu entdecken. Alleine oder mit bis zu drei weiteren Spielern im Koop durften wir uns durch das TV-Studio von Kanal 6 kloppen und uns dem Foot Clan auf den Straßen New Yorks entgegenstellen. Obwohl die Abschnitte genretypisch recht kurz ausfallen, sind sie abwechslungsreich gestaltet und stecken voller Fan-Service. Im Gebäude von Kanal 6 laufen wir beispielsweise durch verschiedene Fernsehstudios. Im Set einer Koch-Show stehen dann Shredders Fußsoldaten mit Kochmütze auf dem Kopf, rühren in einer Schüssel und greifen uns anschließend mit dem Löffel an. Oder wir sehen, wie Bebop den Angsthasen Vernon dazu zwingt, ihn zu filmen. An anderer Stelle werden wir, genau wie in Turtles in Time, wunderbar witzig von einem Auto plattgefahren, wenn wir nicht aufpassen. Und natürlich gibt es verschiedene Pizzen. Manche füllen die Gesundheit wieder auf, andere hingegen gewähren für eine gewisse Zeit unendliche Spezialattacken oder starten einen längeren Drehangriff. Die Anspielungen auf die Serie oder die Übernahmen aus Turtles in Time funktionieren für Kenner der Originale hervorragend, aber sie sind nicht einfach nur plump hingeschlonzt. Alles fügt sich wunderbar ins Spiel ein und wirkt nie wie mit der Brechstange hineingezwängt, nur um bei ein paar alten Säcken die Nostalgie-Tränen kullern zu lassen.

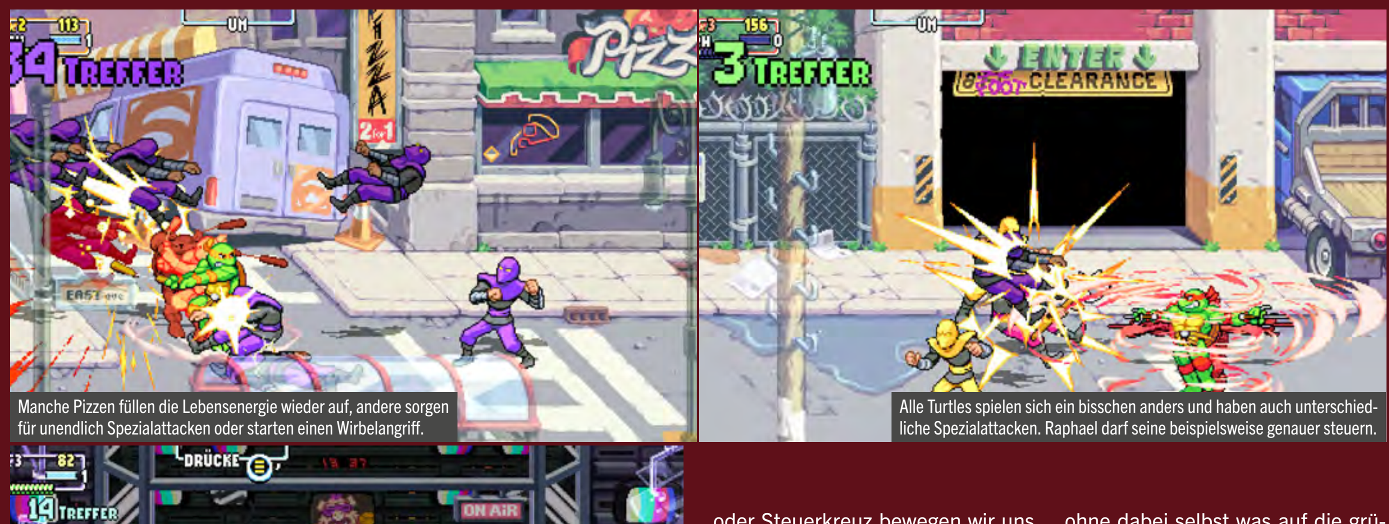
Wie früher, aber modern

Design und Anspielungen sind aber natürlich nicht alles, was Shredder's Revenge zu bieten hat. Ein Brawler muss sich eben auch vernünftig spielen. Wenn man bedenkt, wie viele Spiele, die das Genre wiederbeleben wollten, daran gescheitert sind, scheint das gar nicht so einfach zu sein. Lediglich Streets of Rage 4 konnte in den letzten Jahren auf ganzer Linie überzeugen. Das Movement muss gut sein, der Soundtrack anspornend, die Attacken müssen Wumms haben, der optisch und akustisch dargestellt wird, sodass man immer weiter motiviert ist, den Fieslingen in die Schnauze zu schlagen. In all diesen Punkten ist TMNT: Shredder's Revenge eine wahre Wucht.

Schon vor dem Spielstart dürfen Turtles-Fans ein Nostalgietränchen vergießen, denn Intro und Theme-Song der TV-Serie wurden fantastisch neu umgesetzt.



Wie schon in Turtles in Time erfahren die Ninja-Kröten durchs Fernsehen von Shredders neuem Plan, der mal wieder etwas mit der Freiheitsstatue zu tun hat.



Manche Pizzen füllen die Lebensenergie wieder auf, andere sorgen für unendlich Spezialattacken oder starten einen Wirbelangriff.

Alle Turtles spielen sich ein bisschen anders und haben auch unterschiedliche Spezialattacken. Raphael darf seine beispielsweise genauer steuern.



Am Ende eines jeden Abschnitts wartet natürlich ein Boss auf uns. In unserer Demo traten wir gegen die Intelligenzbestien Bebop und Rocksteady an.

Der Titel erfindet das Genre ganz sicher nicht neu. Vielmehr bedient er sich bekannter Elemente und fügt eigene Feinheiten hinzu. Ihr lauft also weiterhin hauptsächlich von links nach rechts und verhaut Gegner. Allerdings spielt sich das alles unglaublich flott, intuitiv und einfach gut, während die Schlaggeräusche knallen und die fantastische Musik einen stetig antreibt. Dadurch entsteht der gleiche Effekt wie damals bei Turtles in Time oder anderen richtig guten Brawlern aus der Hochzeit des Genres: Das Spiel sorgt für gute Laune.

Die Steuerung ist natürlich simpel gehalten. Per Analogstick oder Steuerkreuz bewegen wir uns und zusätzlich gibt es jeweils eine Schlag-, Sprung- und Ausweichtaste sowie eine zum Ausführen der Spezialattacke. Das reicht jedoch auch völlig aus, um Shredders Schergen stylisch zu verkloppen. Die Turtles verketten automatisch normale Angriffe und in Kombination mit den Richtungstasten führt man besondere Manöver aus, wie zum Beispiel einen Sprint- oder Sprungangriff und auch das bei Turtles in Time so beliebte Hin- und Herschlagen des Gegners darf natürlich nicht fehlen.

Das Kampfsystem ist allerdings ein wenig kombolastiger als im SNES-Klassiker. Verteilte Hits werden nun prominent auf dem Bildschirm mitgezählt und man darf die Gegner sogar ein bisschen juggeln, um den Kombozähler in die Höhe zu treiben. Verteilen wir Schellen, ohne dabei selbst was auf die grüne Nase zu bekommen, laden wir die Special-Anzeige über unserer Gesundheitsleiste auf. Hier kann man sogar mehrere Specials abspeichern, um dann an kniffligeren Stellen nacheinander Spezialattacken einzusetzen. Das ist eine gelungene Modernisierung.

Doch auch an anderer Stelle sind Tribute Games glücklicherweise mit der Zeit gegangen. Wer viele Brawler gespielt hat, weiß, wie nervig es sein kann, von Gegnern umringt zu werden, auf die Fresse zu kriegen und sich nicht befreien zu können. Oder auch einfach, wie es ist, nicht schnell genug von explosiven Objekten wegzukommen, weil die Figur sich zu gemächlich bewegt. Dank der Ausweichmöglichkeit sind diese Situationen nun passé. Man kann sich aus Gegnergruppen herausmanövrieren und in

Besonders in den Bosskämpfen ist der Ausweich-Move unverzichtbar. Nur so kann man Explosionen und schweren Angriffen rechtzeitig entgehen.

Das Spielprinzip von Shredder's Revenge ist, wie für einen Brawler typisch, simpel, doch die Kloppereien bieten tatsächlich ein bisschen Tiefe und machen einfach Freude.

Verketten wir Angriffe zu Kombos und werden selbst nicht von generischen Attacken getroffen, füllt sich die Special-Leiste über unserer Lebensenergie.

In der Demo waren wir noch alleine unterwegs, doch der Titel kann im Koop mit bis zu drei weiteren Mitspielern gezockt werden. Das schreit nach einer Pizza-Party!

Bosskämpfen besser Attacken entgehen. Das sorgt für einen richtig guten Spielfluss.

Kloppen mit Abwechslung

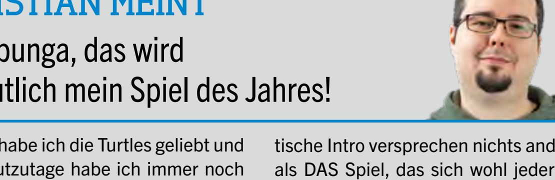
Trotz charmanter Eigenheiten laufen Sidescroll-Prügler immer Gefahr, mit der Zeit langweilig zu werden. Shredder's Revenge scheint jedoch auch das gekonnt zu umschiffen. Zum Beispiel ziehen sich die Levels nicht ewig. Sie sind kurz und knackig, bieten aber – zumindest im Fall der beiden von uns gespielten Abschnitte – optische Abwechslung und einige kreative Einfälle. Am Ende wartet dann ein toll designter Boss. Wir trafen auf Bebop und Rocksteady, die getreu der Vorlage nicht sonderlich helle sind und relativ einfach zu besiegen waren. Dennoch warteten Schweini und Nasi mit unterschiedlichen Attacken auf und wir gehen natürlich davon aus, dass die Bosse im späteren Verlaufe des Abenteuers noch etwas knackiger werden.

Ein weiterer Grund, dass dem Spiel nicht so schnell die Luft ausgeht, sind die Turtles selbst, da sie sich wirklich unterschiedlich spielen. So ist Raphael beispielsweise flott unterwegs und verursacht mit seinen Sai großen Schaden, verfügt aber natürlich nur über eine geringe Reichweite mit seinen Attacken. Donatello hingegen ist recht langsam, kann den Bösewichten aber auch von weiter weg seinen Bo-Stab auf die Rübe hauen. Das sind aber nicht die einzigen Unterschiede, denn die Krötenbrüder verfügen über ein paar verschiedene Angriffsmechaniken. So kann Leonardo verbunden mit einem Doppelsprung eine Schwertrolle ausführen, während Michelangelo Sprungangriffe direkt mit weiteren Attacken verkettet oder Raphael seinen Special-Move genauer steuern darf. Zudem gibt es auch allerhand Unterschiede bei den Animationen der Turtles. Da wir die Preview-Demo mehrmals spielten, können wir behaupten: Man sieht sich nicht so schnell satt am Gekloppe.

Das liegt auch an den verschiedenen Gegnerarten, auf die wir in den zwei Levels bereits trafen. Neben den Normalo-Fußsoldaten stellten sich uns auch Fieslinge mit Schwertern, Äxten, Schilden oder Wurfwaffen entgegen. Die Soldaten sind zwar alle nicht mit sonderlich viel Intelligenz gesegnet, aber dafür sind sie in der Überzahl und ihre Angriffsmuster unterscheiden sich. Das war für den Anfang schon mal mehr als ausreichend und wir sind gespannt, welche Fieslinge uns im weiteren Verlauf des Spiels noch erwarten. Das Turtles-Universum bietet ja eine große Auswahl.

Alle Zeichen auf Hit

Wer nicht gerade am gleichen Mutationsexperiment wie Rocksteady und Bebop teilgenommen hat, wird es bereits gemerkt haben, wir sind schwer begeistert von Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge. Der Titel sieht toll aus, spielt sich spaßig und flott und fängt voll und ganz den Charme der alten TV-Serie und von Turtles in Time ein. Die ersten beiden Levels des Spiels versprechen einen Retro-Brawler der Extraklasse, bei dem man merkt, dass echte Fans am Werk waren. Natürlich besteht die Gefahr, dass das komplette Spiel hinterher viel zu kurz ist oder den Entwicklern doch früher oder später die Ideen ausgehen. Allerdings glauben wir das nicht so recht. Die Levels, das Spieldesign, der Sound, der Fan-Service – das alles wirkt so rund, so liebevoll und so ehrlich, dass wir nicht von einem Demo-Blender ausgehen. Das wäre auch wirklich zu schade, denn die Preview-Version ließ unsere Vorfreude auf Shredder's Revenge ins Unermessliche steigen. Wenn alles gut geht, wird der Titel genau das Spiel, das alle Turtles-Fans verdienen. ❑



CHRISTIAN MEINT

Cowabunga, das wird vermutlich mein Spiel des Jahres!

Als Kind habe ich die Turtles geliebt und auch heutzutage habe ich immer noch eine Schwäche für die verrückten Ninja-Schildkröten. Die alte TV-Serie von 1987 steht als DVD-Box im Schrank und wird ab und zu angeschaut. Auch die alten Spiele – allen voran Turtles in Time auf dem SNES und The Hyperstone Heist auf dem Mega Drive – werden immer wieder ausgekramt und gezockt. Doch jetzt ist Schluss mit den ollen Kamellen, denn TMNT: Shredder's Revenge ist frisch, modern und vermag es trotzdem, mich in die beste Zeit der Turtles zurückzuversetzen. Die beiden gespielten Levels und auch das fantastische Intro versprechen nichts anderes als DAS Spiel, das sich wohl jeder Fan nach Turtles in Time wünschte. Der Soundtrack ist klasse, das Gameplay macht Laune und zu jedem Zeitpunkt merkt man, dass ganz, ganz viel Herzblut in das Spiel geflossen ist. Wenn der Rest des Spiels hält, was die Demo verspricht, dann wird Shredder's Revenge ganz klar mein Spiel des Jahres. Klar, ich bin mittlerweile auch ein alter Sack, der sich gerne per Nostalgie in Zeiten zurückversetzen lässt, als er beim Aufstehen und Hinsetzen noch nicht stöhnte, aber ein bisschen was ist dieses Urteil schon wert.

INTERVIEW


Bild: Dotemu
Adrien Marie ist Brand Manager bei Shredder's-Revenge-Publisher Dotemu.
Bild: Tribute Games
Eric Lafontaine ist Marketing Manager des kanadischen Studios Tribute Games.

„Shredder's Revenge ist ein Spiel von Fans für Fans."

PCG Games im Gespräch mit **Adrien Marie** (Brand Manager Dotemu), **Eric Lafontaine** (Marketing Manager Tribute Games) und **Jessica Richard** (Communication Manager Dotemu)

PC Games: Wie seid ihr auf die Idee gekommen, ein neues Spiel zu den Turtles zu entwickeln? Die Marke ist ja bei weitem nicht mehr so groß wie Anfang der 90er.
Eric Lafontaine: Jean-Francois Major, einer unser Kollegen und Mitgründer von Tribute Games wollte schon vor mindestens fünf Jahren ein Turtles-Game entwickeln. Er war früher bei Ubisoft und hatte dort schon an Spielen zu TMNT gearbeitet. Er genoss es immer, sich bei Tribute Games kreativ auszuleben und an eigenen IPs zu arbeiten, aber er hat auch immer gesagt, dass er unbedingt ein weiteres Turtles-Spiel machen wolle, wenn er nochmal an einem Game zu einer externen Marke arbeite. Er ist ein Riesenfan. Er hat sich als Kind sogar als Raphael verkleidet und natürlich auch das TMNT-Arcade-Game und Turtles in Time unglaublich viel gespielt. Deshalb hat er auch immer wieder bei Nickelodeon angefragt wegen der Lizenz und gesagt „Hey, Leute, wir sind bereit dafür und wir wollen unbedingt ein Turtles-Spiel machen." Er hat in gewissen Abständen immer mal seine Ideen an Nickelodeon geschickt und nicht nachgegeben. Irgendwann hat Nickelodeon dann nach einem Konzept gefragt und wir konnten sofort abliefern. Wir wussten die ganze Zeit, dass wir auf jeden Fall den Stil und den Ton der Serie von 1987 einfangen wollten und hatten alles bereits ausgearbeitet. Wir sind alle mit der Serie aufgewachsen und wussten, wo wir ansetzen müssen. Das passte auch super, weil sich unser Stil mit der Vorlage ergänzte. Bei Tribute Games stehen wir für Pixel-Art und Humor und so griff ein Rädchen ins andere. Deshalb glauben wir auch, dass Shredder's Revenge eine tolle Hommage an die 87er Turtles, aber auch an die anderen Turtles-Universen ist. Das Spiel steckt voller Anspielungen auf Comics, Videospiele und auch Action-Figuren zu den Turtles. Wir verstehen unser Spiel als Liebeserklärung an die Turtles und alles, was sie ausmacht. Oder langer Rede, kurzer Sinn: Wir machen Shredder's Revenge, weil wir Fans sind. (lacht)

PC Games: Das merkt man tatsächlich auch schon beim Intro. Aber wie habt ihr es geschafft, Mike Patton von Faith No More dafür zu gewinnen?
Jessica Richard: Wir wollten auf jeden Fall jemanden für den Theme-Song haben, der genauso für die 90er steht wie die Turtles. Wir haben also ein paar Anfragen herausgeschickt und Mike Pattons Agent hat sich bei uns gemeldet. Mike hat sich unsere damalige Demo angeschaut und allein schon das fanden wir ziemlich aufregend. Wir sind dann ziemlich schnell zusammengekommen. Wir hatten unser 90er-Symbol und auch Mike war super happy, an einem TMNT-Projekt zu arbeiten.

PC Games: Haben sich eigentlich deutsche Fans bei euch gemeldet und gefragt, ob ihr auch den Theme-Song von Frank Zander einbaut?
Adrien Marie: Das Feedback der Turtles-Fans war absolut überwältigend. Aus aller Welt meldeten sich Leute bei uns und fragten, ob denn auch die italienische, die französische, die spanische oder eben die deutsche Version des Theme-Songs im Spiel sein wird. Das bestätigte uns auch, dass es genau richtig war, mit unserem Spiel diese Richtung einzuschlagen. Wir merkten, wie unglaublich beliebt die Turtles und vor allem die 87er-Cartoon-Version auch heutzutage noch ist.

PC Games: Wie lange arbeitet ihr eigentlich schon an Shredder's Revenge?
EL: Ganz genau kann ich das nicht sagen, weil das Spiel eben auch eine Zeit in der Pre-Production war und die Vereinbarung für die Lizenz noch getroffen werden musste, aber es ist gute zwei Jahre in Entwicklung. Und in diesem Sommer kommt es dann auch schon heraus. Wir haben wirklich viel ins Spiel gepackt. Es gibt so viele Animationen und jeder Turtle hat auch individuelle Bewegungsabläufe. Es stecken sehr, sehr viele Details drin. Selbst in der Story des Spiels!

PC Games: War es denn von Anfang an der Plan, einen Retro-Brawler zu machen?
EL: Tribute Games steht für diesen Retro-Look gepaart mit einem modernen Spielgefühl. Wir waren uns hier sicher, dass unsere Philosophie auch am besten zum Spiel und zum Genre passt. Der Pixel-Art-Stil mag Retro-Vibes versprühen, aber das Gameplay fühlt sich frisch und modern an. Die Action ist super flüssig, die Steuerung extrem genau und es fühlt sich einfach gut an, Kombos auszuführen. Dazu haben wir auch am Balancing gearbeitet, damit das Spiel fair ausgerichtet ist, je nachdem

ob man im Koop oder alleine spielt. Unser Ziel war es, einen Oldschool-Prügler zu erschaffen, der auch aussieht und sich anfühlt wie ein Oldschool-Prügler, aber eben auch Abwechslung, Tiefe und eine genaue Steuerung bietet, sodass das Spiel trotzdem modern ist. Ein jüngerer Spieler, der die alten Games nicht kennt, soll das Spiel starten und damit Spaß haben können. Es soll ihm oder ihr das Gefühl des Brawler-Genres vermitteln, aber ohne eben damalige Schwächen zu haben, über die ein heutiger Spieler nicht so hinwegsehen könnte wie wir damals. Ich glaube, wir haben eine sehr gute Mischung aus Nostalgie und modernem Spielgefühl hinbekommen bei Shredder's Revenge.

AM: Es war uns wirklich von Anfang an klar, dass wir ein Sidescroll-Beat-em-Up im Stile der großen Turtles-Games der 90er machen. Es war quasi ein No-Brainer, weil wir so unsere Stärken und auch die der Marke perfekt ausspielen können.

PC Games: Ihr sagt ja selbst frei heraus, dass euer Spiel eine Hommage oder eine Liebeserklärung an die alten Turtles ist, und auch die Fans haben sofort den Vergleich zu Turtles in Time gezogen. Das sorgt natürlich auch für eine große Erwartungshaltung. Ist es also weiterhin nur eine Ehre für euch, jetzt bereits mit diesem Brawler-Klassiker verglichen zu werden, oder auch eine gewisse Bürde?

AM: Es ist wirklich eine Riesenehre, schließlich ist Turtles in Time eines der besten Spiele dieses Genres. Aber Shredder's Revenge wird ja kein direktes Sequel, sondern eher ein Nachfolger im Geiste. Außerdem sind wir uns natürlich bewusst, dass eine reine Kopie von Turtles in Time die Erwartungen der Fans nicht erfüllen würde. Deshalb haben wir eben mit sehr viel Feingefühl an Modernisierungen gearbeitet. Wir haben alles herausgearbeitet, was heutzutage am Gameplay der 90er-Brawler als frustrierend angesehen werden könnte, und uns dafür Lösungen überlegt. Zum Beispiel musste man früher quasi auf den Pixel genau stehen, um mit bestimmten Attacken einen Gegner zu treffen. Tribute Games haben es nun aber wunderbar hinbekommen, dass sich die Kämpfe besser, genauer und weniger frustrierend anfühlen.

PC Games: Bei welchen Punkten wart ihr sonst noch der Meinung, dass sie modernisiert werden mussten?

EL: Wie Adrien schon sagte, haben wir uns darum gekümmert, dass nicht alles pixelgenau sein muss, aber insgesamt auch darum, dass sich das Movement nicht so schwerfällig anfühlt. Alles soll intuitiver und genau zu kontrollieren sein. Und wir wollten das Kampfsystem erweitern, indem wir für mehr Spaß sorgen. Man kann den Rand des Screens nun beispielsweise in Kombos miteinbeziehen, weil Gegner davon abprallen. So kann man die Kombos ein bisschen erweitern. Außerdem kloppt man die Gegner so nicht mehr aus dem Sichtfeld. Bei alten Beat 'em Ups musste man oft warten, bis die Gegner zurückkamen, worunter dann der Flow litt. Vom Bildschirmrand zurückprallende Gegner sehen zudem auch einfach witzig aus. Und das ist eben unser Ziel. Klar, das Spiel soll auch fordern, aber nie frustrieren. Der Spieler soll immer Spaß haben. Ein anderer Punkt, an dem das deutlich wird: Früher büßte man in den meisten Brawlern Lebensenergie ein, wenn man eine Spezialattacke ausführte. Statt dieser Bestrafung, wollten wir, dass die Spieler belohnt werden. Wenn man gut spielt und Angriffe verkettet, füllt sich die Spezialanzeige, wodurch dann wiederum Spezialangriffe möglich werden. Aber auch Spieler, die nicht so gut sind, werden die Möglichkeit haben, ihre Anzeige zu füllen, indem sie Gegner verhöhnen. Überhaupt: Wenn ein Spieler nicht sonderlich gut ist, kann er in Shredder's Revenge auch mit Button-Mashing Spaß haben. Gute Spieler hingegen können vorausplanen, bestimmte Angriffe fließend ineinander übergehen lassen, besondere Kombos ausführen. Jeder Charakter hat über 20 Moves, wie Backflips, bestimmte Sprünge und vieles mehr. Es gibt also eine gewisse Tiefe, aber wirklich jeder Spieler kann mit unserem Spiel Spaß haben. Das ist uns wichtig.

PC Games: In der Demo konnten wir bereits alle vier Turtles ausprobieren und, wir ihr schon sagtet, die Charaktere haben gewisse Unterschiede. Allerdings habt ihr ja auch schon angekündigt, dass auch Meister Splinter und April O'Neil spielbar sein werden. Wie fügen sich die beiden in die Kämpferriege ein? Wie stark unterscheiden sie sich von den Turtles?

EL: Unsere Grundlage für alle Turtles war Leonardo. Er ist der ausbalancierteste der vier Brüder. Bei Reichweite, Geschwindigkeit und Stärke hat er jeweils den mittleren Wert. Donatello hingegen ist etwas langsamer und verfügt über eine größere Reichweite. Raphael hat die kürzeste Reichweite, ist aber der Stärkste der Turtles. Alle Figuren bieten also ein eigenes Spielgefühl. Splinter wird etwas langsamer sein, aber verfügt dafür über äußerst kräftige Attacken. Sein Spielgefühl soll einen gewissen Zen-Vibe vermitteln. Das Gameplay von April kann man eher mit dem von Michelangelo vergleichen, denn sie ist sehr schnell. Da sie nicht so stark ist, verkettet sie Angriffe schneller als andere Figuren. Ich glaube, sie ist der perfekte Charakter für Anfänger. Es ist wirklich so, dass jeder Charakter seine Eigenheiten hat. Individuelle Schwächen können durch individuelle Vorteile ausgeglichen werden. Ein Beispiel: Splinter bewegt sich zwar langsamer als die anderen Spielfiguren, als einziger spielbarer Charakter kann er jedoch Gegner betäuben. Dadurch sind dann trotzdem Kombos möglich und es kann etwas taktischer gespielt werden. Wir möchten, dass die Spieler alle Charaktere ausprobieren und Spaß dabei haben.

PC Games: Die ersten beiden Stages haben wirklich Spaß gemacht, aber wie viele sind denn insgesamt im Spiel und wie lange wird es ungefähr dauern, um Shredder's Revenge durchzuzocken?

EL: Es gibt über 15 Stages. So viel kann ich schon verraten. Es ist wirklich umfangreich. Aufgrund der Gameplay-Unterschiede zwischen den Charakteren ist der Wiederspielwert ziemlich hoch und wir bieten zwei verschiedene Modi an: Den Arcade- und den Story-Modus. Der Story-Modus richtet sich vor allem an Einzelspieler. Hier kann es durchaus sein, dass man schon mal in ein gespieltes Level zurückkehren muss, um etwas freizuschalten, das vorher noch verborgen war. Außerdem gibt es ganz leichte RPG-Elemente. Hier ist es auch möglich, Stages so oft zu wiederholen wie man möchte, um Bosse zu üben oder Angriffsmuster von bestimmten Gegnern zu lernen. Hier kann man also keine Zeitangabe machen. Beim Arcade-Modus hingegen brauche ich persönlich so um die drei Stunden, um das Spiel durchzuzocken.

AM: Und hier muss man eben auch sagen, dass Shredder's Revenge kein Spiel ist, das man nur ein einziges Mal durchspielt. Es ist in seiner ganzen Art auf mehrere Runs ausgelegt.

PC Games: Vor etwa zwei Jahren erschien mit Streets of Rage 4 bereits ein richtig starker Retro-Brawler und jetzt kommt ihr mit Shredder's Revenge. Erlebt das bis vor nicht allzu langer Zeit totgeglaubte Genre gerade ein Revival?

AM: Ich denke, es gibt auch einfach viele tolle IPs aus dieser Ära, die ein Comeback verdienen. Außerdem ist es ja so, dass eine ganze Zeit 80er-Jahre-Nostalgie in Mode war. Der logische Schritt war dann natürlich, dass darauf die 90er-Jahre-Nostalgie folgte. Diese Art der Beat 'em Ups stehen für die 90er wie vermutlich kein anderes Genre. Gerade ist der richtige Zeitpunkt für diese Spiele, da wir uns meiner Meinung nach auf dem Höhepunkt der 90er-Nostalgie befinden. Man muss aber auch sagen, dass Shredder's Revenge sich zwar ein Genre mit Streets of Rage 4 teilt, aber trotzdem recht anders ist. Die Spiele haben einen unterschiedlichen Ansatz bezüglich Attacken, Kombos, allgemeines Spielgefühl und wie sie ihre Kult-Vorlagen in die Moderne bringen.

PC Games: Gab es eigentlich einen Kontakt oder Austausch zwischen Tribute Games und LizardCube/Guard Crush Games?

EL: Vermutlich gab es auf oberster Ebene mal Kontakt, aber nichts, was sich irgendwie auf unser Spiel auswirkte. Wir haben unsere eigene Engine und folgen unserem eigenen Konzept.

AM: Wir als Publisher profitieren natürlich davon, dass wir bereits mit Lizard Cube und Guard Crush Games an einem Prügler gearbeitet haben. Da gibt es natürlich einige Erfahrungswerte, gerade hinsichtlich des Polishings. Das machte es für uns etwas leichter, weil wir so einen besseren Blick auf die Produktion hatten. Aber, wie Eric schon sagte, die Teams haben vollkommen unabhängig an ihrem jeweiligen Spiel gearbeitet.

PC Games: Allgemein gefragt: Was macht eurer Meinung nach einen guten Brawler aus?

AM: Diese Spiele kann jeder starten. Man braucht kein Vorwissen oder muss überhaupt schon mal ein Videospiel gezockt haben. Man kann direkt Spaß haben. Gleichzeitig steckt aber auch noch viel Potenzial in dem Genre. In seiner Hochzeit gab es schließlich viele technische Limitierungen, die es heute nicht mehr gibt. Hier können wir dann ansetzen. Unser Spiel ist zwar Pixel-Art, hat diesen Retro-Look, aber es hat sich viel getan. Es gibt keine Begrenzung mehr, wie viele Gegner auf dem Screen sein können und man kann viel mehr mit visuellen Effekten arbeiten, ohne dass das Spiel ruckelt. Man kann die Figuren, die Hintergründe, die Animationen so viel lebendiger erscheinen lassen. Deshalb ist Shredder's Revenge auch nicht einfach retro, sondern ebenfalls ein modernes Spiel aus dem Jahr 2022. In unseren Erinnerungen sind die Spiele von Anfang der 90er natürlich immer noch super, aber setzt man die Nostalgie-Brille mal ab, fallen einem doch immer Sachen auf, die frustrieren oder nerven, und man sieht auch, dass die Spiele nicht so lebendig sind. Hier haben wir angesetzt und die nötigen Dinge modernisiert, um das Gefühl der alten Spiele in die Gegenwart zu bringen.

EL: Genau das. Wir haben damals alle das Arcade Game und Turtles in Time geliebt. In unserer Vorstellung sind sie immer noch diese fehlerlosen Meisterwerke. Schaut man dann ganz rational noch mal auf die Spiele, fallen einem dann aber doch viele Dinge auf, die mittlerweile hoffnungslos veraltet sind oder mit denen man sich damals einfach arrangiert hat. Wir wollen, dass Shredder's Revenge genau das perfekte Beat 'em Up ist, das wir im Kopf haben, wenn wir an die alten Spiele denken. Als ich damals zum ersten Mal das Turtles Arcade Game gespielt habe, war das absoluter Wahnsinn. Das waren für mich die Turtles, die ich im Fernsehen sah. Heutzutage hat das Spiel nicht mehr diese Wirkung, aber unser Spiel soll genau diese Magie von damals einfangen. Es soll das Turtles-Spiel sein, das wir 30 Jahre lang im Kopf hatten. Ein Spiel von Fans für Fans.

PC Games: Danke für das Gespräch.

F1 22

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 01. Juli 2022

Motorsport mal anders: EA und Codemasters setzen in diesem Jahr mit F1 22 auf die luxuriöse Seite der Formel 1, inklusive Rolex-Uhren und Supercars. Darüber hinaus gibt es aber auch Erfreuliches: VR-Unterstützung kommt, Crossplay ebenso und jede Menge „Immersion“ – ist das reines PR-Gewäsch oder ein tatsächlicher Mehrwert? **Von:** Maci Naeem Cheema

Die Formel-1-Reihe der prestigeträchtigen Rennspielschmiede Codemasters, die erst kürzlich Grid Legends veröffentlicht haben, ist einiges: in vielerlei Hinsicht eine großartige virtuelle Motorsporterfahrung für erfahrene Lenkrad-Enthusiasten, ein spaßiger Racer für Asphalt-Neulinge, aber auch eine permanente Baustelle. Gerade bei Videospielen, die auf jährliche Releases setzen – besonders beliebt im Sportsektor –, sind die Erwartungen der Fangemeinde ziemlich hoch, sehr vielfältig und so gut wie unmöglich zu erfüllen. Im letzten Jahr setzte man mit F1 2021 auf eine spannende Rennsportgeschichte, die mit aufwendig inszenierten Zwischensequenzen und einem Aufeinandertreffen der alten und jungen Fahrerriege für Spannung sorgte – ein häufiges Narrativ in der Formel 1, das erst letztes Jahr mit dem irrsinnig spannenden Titelkampf des siebenfachen Weltmeister Lewis Hamilton (Mercedes) und Red-Bull-Youngstar Max Verstappen ein neues Hoch erreichte. In diesem Jahr möchte man hingegen auf ganz andere Aspekte setzen, abseits des Adrenalins und der kompetitiven Seite der Formel 1 und viel mehr in Richtung Glamour und Luxus. Wir verraten euch in unserer Vorschau die ersten wichtigen Infohäppchen und teilen unsere Meinungen. Dazu muss gesagt werden: Die Preview-Präsentation war – wie auch in den letzten Jahren – in Bezug auf tatsächliche Gameplay-Eindrücke ziemlich dünn. Typisch für Codemasters. Statt uns einen ersten richtigen Blick auf den ominösen Modus „F1 Life“ oder die vielen anderen Features zu geben, durften wir einzig die neuen F1-Autos auf insgesamt fünf Strecken testen. Selten war es so schwierig, die Fahrtrichtung Codemasters' korrekt einzuschätzen.

Glamour, Baby: Supercars, Schnickschnack & Geldsorgen

Wir haben bereits viel um den großen Negativpunkt herumgetanzt:



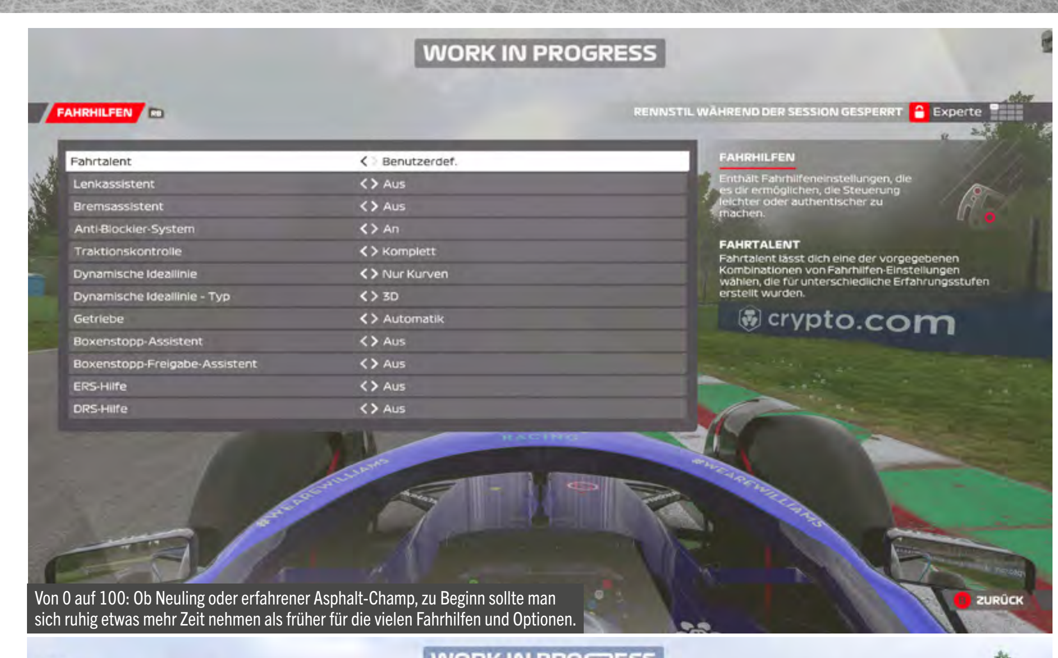
„Box, Box, Box!“: Codemasters F1-Serie glänzt mit unzähligen Einstellungsmöglichkeiten, nun dürfen wir sogar selbst in unsere Box einlenken.



Der Kampf gegen die Zeit: Optionen wie das selbstständige Box-Einlenken sind zwar optional, sie helfen aber enorm dabei, einiges an Millisekunden zu sparen.

EA und Codemasters planen „F1 Life“, einen Modus, der uns stärker als je zuvor das Gefühl geben soll, tatsächlich Teil der elitären Formel 1 zu sein. Das alles aber nicht, wie man vermuten würde, durch knallharte Highspeed-Action und detailgenaue Rad-an-Rad-Duelle, sondern durch Glamour. Ja, richtig gelesen. Der Luxus, der in die F1-Serie einzieht, zeigt sich auf unterschiedliche Weise.
Zum einen gibt es die Möglichkeit, bei sogenannten „Pirelli Hot Laps“ diverse Supercars zu fahren, die eine vollkommen andere Racing-Erfahrung bieten als die berühmten F1-Boliden – hoffen wir zumindest mal. Ob das tatsächlich zutrifft, wie genau man sich die Einbindung in den Fahreralltag innerhalb der Karriere oder dem „Mein Team“-Modus vorstellen kann, wie die Autos im Vergleich zu anderen Racing-Konkurrenten aussehen oder welche überhaupt Teil des Fuhrparks sind, das alles wissen wir nicht.

Zum anderen kann virtuelles (und auch echtes!) Geld für noch viel mehr Kram ausgegeben werden als nur Autos. Ob es Luxus-Gegenstände wie sauteure Uhren und Designerbrillen sind oder diverse Kunstobjekte für unseren eigenen Showroom, der laut Codemasters auch als Multiplayer-Lobby dient … Auch hier gilt: Wie genau man sich das vorstellen kann, bleibt ein dickes Fragezeichen. Skeptisch sollte man aber bei solchen Ankündigungen immer sein – besonders, wenn die vom oftmals kontroversen Publisher Electronic Arts kommen.



Von 0 auf 100: Ob Neuling oder erfahrener Asphalt-Champ, zu Beginn sollte man sich ruhig etwas mehr Zeit nehmen als früher für die vielen Fahrhilfen und Optionen.



Fahrgefühl 2.0: Durch die neuen, weitaus breiteren Fahrzeuge fühlt sich das Ein- und Auslenken in Kurven deutlich besser an. Besonders in schnellen Passagen.

Auf dem Asphalt astrein

Womit wir zu erfreulicheren Themen kommen: F1 22 hat nämlich auch viel Positives zu bieten! Die echte Formel 1 wurde einer tiefgehenden Regel- und Technik-Revolution unterzogen, das bedeutet übersetzt natürlich für alle Racing-Fans: Fundamentale Gameplay-Bereiche, die in den letzten Jahren nur kaum oder überhaupt nicht überarbeitet wurden, bekommen dieses Jahr eine intensive Auffrischung.

Das hängt weniger mit einer enormen Motivationswelle seitens Codemasters zusammen und viel mehr mit den krassen Änderungen des Vorbilds. Als offizielles Videospiel zur Königsklasse muss man da natürlich mitziehen … Die nagelneuen und um einiges schickeren F1-Autos sind ein gutes Stück schwergewichtiger, schmücken sich mit größeren Reifen und fallen allgemein durch ihre Masse und Aggressivität ins Auge. Das wurde zwar bisher recht solide ins Spiel übertragen, doch zum aktuellen Zeitpunkt unterscheiden sich die insgesamt zehn Boliden nur durch ihre Lackierung. Der extreme Seitenkasten des Weltmeisters Mercedes oder der auffällig geformte Unterboden beim Konkurrenten Red Bull fehlen komplett. Wir hoffen, das wird sich bis zum Launch noch ändern – ist ja noch etwas Zeit.

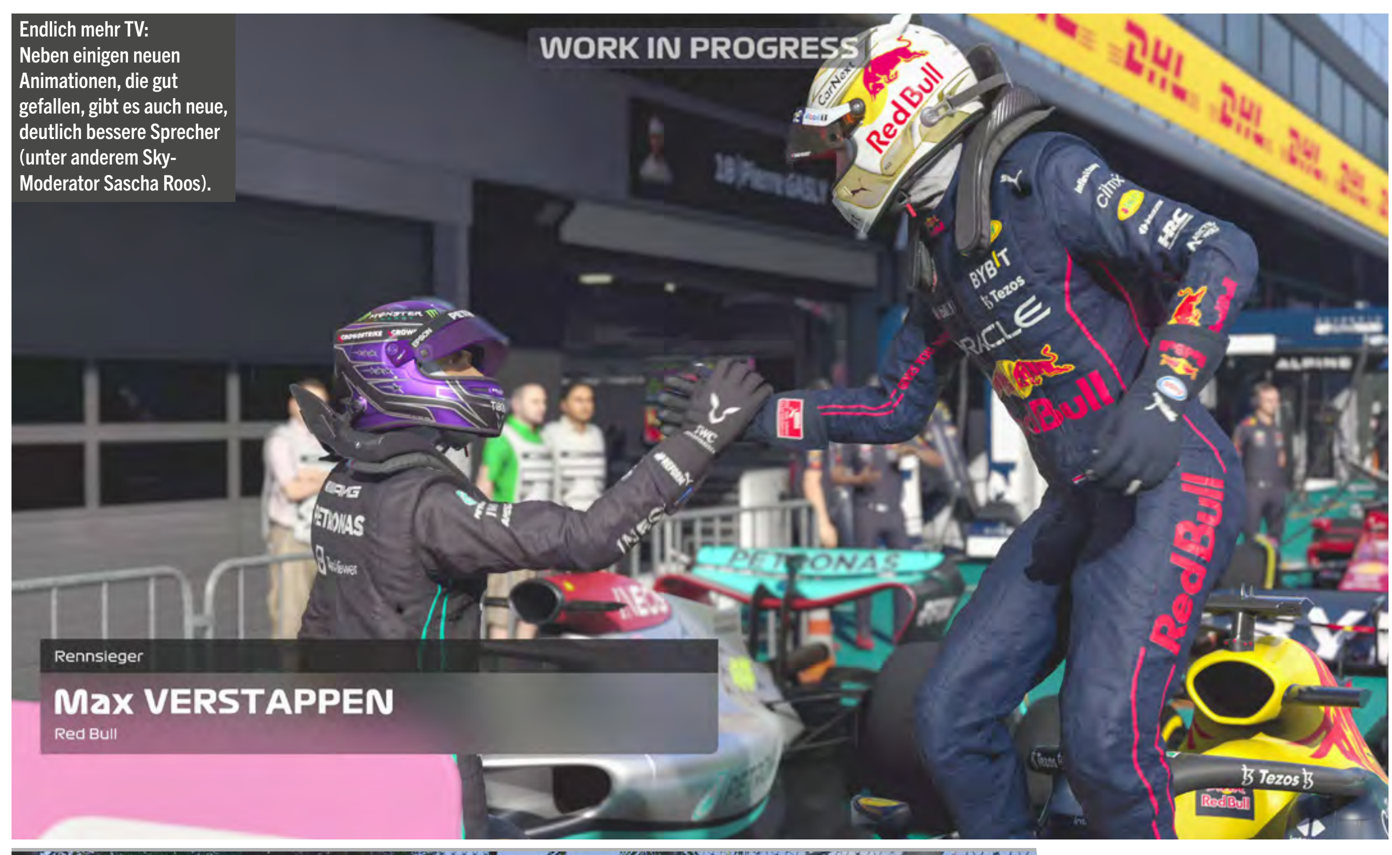
Die gravierenden Änderungen an den F1-Autos zeigen sich natürlich auch auf der Strecke. Besonders in schnellen Kurven wird der Bolide deutlich stärker nach außen getragen, ebenso wirkt das Einlenken und Manövrieren aus der Kurve heraus flüssiger und intuitiver. Das



Schick, sensibel und sauschnell: In unserer Preview hatten alle zehn F1-Boliden noch die exakt gleiche Form, das wird sich bis zum Release aber wohl noch ändern.



Chaotische Kämpfe: Die KI in einer Preview einzuschätzen, ist natürlich ziemlich schwierig. Was uns aber gefällt: Gegner machen nachvollziehbare Fehler – endlich!



Endlich mehr TV: Neben einigen neuen Animationen, die gut gefallen, gibt es auch neue, deutlich bessere Sprecher (unter anderem Sky-Moderator Sascha Roos).



Reifen hui, Chassis pfui: Das minimalistische Schadensmodell bleibt weiterhin einer der größten Kritikpunkte, dafür wirkt das Reifenmanagement verbessert.



Live-Musik, Fangesänge & Stadionstimmung: Die Details abseits der Strecke gefallen, besonders auf dem nagelneuen Miami-Kurs, da geht aber viel mehr.

Durchfahren schnellerer Kurven war in der Vergangenheit ein häufiger Kritikpunkt. Flinke Passagen, die besonders bei den vielen Stadtkursen beliebt sind, gefallen nun ein Stückchen besser.

F1 22 setzt wieder einmal auf ein hybrides Fahrmodell, bei dem sich unzählige Fahrhilfen und Vorlieben optional ein- oder ausschalten lassen. War es uns noch im letzten Jahr mit Controller möglich, teilweise auf die Traktionskontrolle zu verzichten, so ist das jetzt deutlich herausfordernder – was tatsächlich super ist! Die exakt gleichen Einstellungen aus der Vergangenheit zu übernehmen sollte man meiden, wer aber bereit ist, etwas herumzuexperimentieren und die eigenen Grenzen auszuloten, der kann ein gutes Stück mehr Spielspaß aus dem alljährlichen Top-Racer ziehen.

Wer seine Reifen liebt, der …

Das Schadensmodell wurde zwar an die neuen Autos angepasst, präsentiert sich aber ebenso lausig wie früher. Auch das Fahren abseits der Strecke oder im Kiesbett hat nicht die gewünschten Auswirkungen, die man als realistisch einordnen könnte. Dafür gibt es aber einen erfreulichen Sprung im Bereich des Reifen-Managements. Unsere Pirelli-Pneus auf Temperatur zu bringen, ist schwieriger als in der Vergangenheit, ebenso muss man über eine Renndistanz die Temperatur und den Zustand viel genauer im

Auge behalten. Inwieweit sich das im fertigen Spiel präsentieren wird, muss sich noch zeigen, aber wir sind bereits jetzt in unserer „Work in Progress“-Spielfassung angetan.

Ganz anders ist das bei der fortan adaptiven KI. Die vom Computer gesteuerten Gegner sollen dazulernen und sich unserem Fahrverhalten und Können anpassen. Das klingt eigentlich auf dem Papier ziemlich gut, kann aber auch schnell einiges an Realismus kosten und eher in einem „Need for Speed“-typischen Gummiband-Effekt enden – das mag doch wirklich keiner, oder?

Immersion ist das Zauberwort

Wir würden natürlich gerne tiefer in das Gameplay eintauchen, das gibt aber die bereitgestellte Preview einfach nicht her. In der Vorschau-Fassung fehlte logischerweise noch jegliches Balancing, egal ob in Bezug auf die KI oder diverse Faktoren, die über eine längere Renndistanz wichtig werden.

Eine besonders große Bühne bekam in diesem Jahr das Wort „Immersion“ spendiert. Das zeigt sich tatsächlich auch im Gameplay, auf gleich mehreren Ebenen. Der Moderator für die diversen Vorab- und Schlusssequenzen ist nicht mehr Ex-RTL-Kommentator Heiko Waßer – na endlich! –, sondern der aktuelle Sky-Kommentator Sascha Roos. Auch die altbekannte Stimme unseres Renningenieurs Jeff wird ersetzt: Ab sofort dürfen sich Racing-Fans auf den Ex-McLaren-Mechaniker und F1-Experten Marc Priestly freuen, der uns fortan am Funk zur Seite steht. Passend dazu wurde die gesamte Präsentation stärker an die TV-Übertragungen angepasst, ebenso haben es neue Animationen und Zwischensequenzen bei Siegen, Podien oder Ähnlichem in F1 22 geschafft.

Ansonsten dürfen wir nun innerhalb unserer Einführungsrunde, die man optional einstellen kann, auch selbst auf den Startplatz einlenken, ebenso kann das Ein- und Auslenken in die Box selbst per Knopfdruck bestimmt werden – das klingt nach Kleinigkeiten, macht aber im Rennverlauf einen tatsächlichen Unterschied und spendiert uns deutlich mehr F1-Gefühl.

Bei den anpassbaren Rennwochenenden können wir jetzt auch sogenannte Sprintrennen fahren (seit letztem Jahr Teil einiger F1-Wochenenden), also ein kleineres und kompakteres Rennen am Samstag, bei dem die Startplatzierung für das traditionelle Sonntagsrennen ausgefochten wird. Das geht auch tatsächlich auf jedem Kurs und nicht nur auf den von der Formel 1 selektierten. Auch die Trainings-Sessions wurden einer Überarbeitung unterzogen, wie gut das funktioniert, ist aber ohne Karriere- oder Saison-Modus schwer einzuschätzen. Das gelungene System der diversen zusätzlichen Trainingsaufgaben, mit denen wir Ressourcenpunkte für die Autoentwicklung verdienen können und uns auf Qualifying und Rennen vorbereiten, sowie die Fortschritte in diesem Bereich in Bezug auf die letzten Jahre, machen aber eigentlich Hoffnung. Vergleicht man etwa die Trainings-Sessions von F1 2014 mit denen aus F1 2021, dann ist das schon ein heftiger Unterschied.

Zig Infos, wenig Durchblick

Das sind jetzt schon ziemlich viele Informationen, einige wichtige Dinge möchten wir aber noch im Schnelldurchlauf ansprechen: Die Zwei-Spieler-Karriere sowie der „Mein Team-“Modus sind, anders als die Story-Kampagne, erfreulicherweise nach wie vor an Bord. Ebenso darf man sich auf neue Rennsportlegenden innerhalb des Fahrermarktes freuen, die im „Mein Team“-zur Verfügung stehen. Dabei ist es gut vorstellbar, dass Ex-Fahrer Kimi Räikkönen nach seinem Abschied hinzugefügt wird, aber auch bisher ignorierte Ikonen wie James Hunt oder Niki Lauda. Der angesprochene VR-Modus wird anscheinend nur für den PC angeboten, ob es ebenfalls Pläne für die PSVR (2) gibt, ist nicht bekannt. Auf der Playstation darf man sich hingegen auf eine vollwertige Unterstützung des Dualsense-Controllers freuen – das ist doch auch was.

Das sind jetzt verdammt viele Infos, die auch Vorfreude bei uns schüren, aber auch Fragezeichen und Sorgen aufwerfen. Ob Codemasters mit der Marschrute richtig liegt, wird sich in den nächsten Wochen zeigen – spätestens am 28. Juni 2022. Da erscheint nämlich schon die Deluxe-Edition von F1 22, die Standard-Variante folgt wie üblich drei Tage später, also am 01. Juli. ❑

Schluss mit Dominanz: Wer die Schnauze voll hat von Rekordteams wie Mercedes und Red Bull, der kann auch in F1 22 sein ganz eigenes Team erstellen.

Noch viele Runden bis zum Ziel: „F1 Life“ macht uns skeptisch, ja, aber man darf die vielen positiven Ansätze und Verbesserungen nicht ignorieren – abwarten.

MACI MEINT



Die EA-Neuausrichtung von Codemasters ist fast zu klischeehaft.

Es fühlt sich bereits so an, als hätte ich es unzählige Male erwähnt, aber: NIEMAND, wirklich NIEMAND, benötigt eine Rolex-Uhr am digitalen Fahrerarm ... so, besser. Abgesehen von den ominösen Mikrotransaktionsstrategien von EA ist das nicht mal sonderlich realistisch! Ja, zugegeben, sehr viele F1-Fahrer, besonders die junge Generation, sind die Sprösslinge von ziemlich reichen und wichtigen Eltern. Erst kürzlich wurde etwa Ferrari-Star Charles Leclerc beim Unterschriftengeben von einem Fan die 30.000 Euro teure Rolex vom Arm gestohlen. Aber wer aufgepasst hat in den letzten Wochen, der hat vermutlich mitbekommen: Es gilt ein absolutes Schmuckverbot im offiziellen Paddock-Bereich der Formel 1 – es sei schlicht zu gefährlich für die Fahrer, so die Rennleitung. Da wir aber einen Großteil unserer Zeit innerhalb der F1-Spiele exakt dort verbringen, ist das „F1 Life“-Vorhaben ziemlich weit entfernt von Sinnhaftigkeit oder Realismus. Es kann natürlich sein, dass uns der Spielmodus einen tatsächlichen Mehrwert abseits der Strecke bietet, aktuell kann ich mir das aber nur schwer vorstellen. Ich bin also momentan sehr, sehr skeptisch.



Genre: Survival
Entwickler: Stunlock Studios
Hersteller: Stunlock Studios
Early Access: 17. Mai 2022

V Rising

Entstaubt den Sarg und putzt eure Fangzähne: Ab dem 17. Mai dürft ihr euch bei V Rising im Early Access bereits auf die Jagd begeben. In unserer Vorschau verraten wir euch, was euch in dem Survival-Spiel voller Vampire erwartet.

Von: Annika Menzel & Michael Grünwald

Vampire hatten es in den vergangenen Jahren wirklich nicht leicht. Durch ihre glitzernden Artgenossen aus Twilight sind sie in Verruf geraten und werden seitdem eher belächelt als gefürchtet. Doch die Blutsauger beweisen nun, dass sie nichts von ihrem alten Grauen verloren haben und noch genauso gefährlich sind wie Dracula höchstpersönlich. In V Rising kämpfen sie ums nackte Überleben und sind nicht mal vor anderen Vampiren sicher – ganz im Gegenteil: Je nach Spielmodus trachten sie euch neben zahlreichen Banditen und Kreaturen nach dem Leben. Das Survival-Spiel stemmt nicht nur euren verstaubten Sarg, sondern auch das Tor in eine offene Welt auf. Am 17. Mai startete der Titel in seine Early-Access-Phase und lädt euch ein, auf die Jagd zu gehen und eure frühere Macht wiederzuerlangen. In unserer Vorschau verraten wir euch, was euch in der düsteren Welt erwartet.

Schluss mit dem Dornröschenschlaf

Egal, ob ihr euch mit anderen Spielern verbünden oder euch gegen sie stellen wollt, die Ausgangslage ist immer gleich. Für den Charakter stehen euch einige Möglichkeiten zur Individualisierung zur Verfügung, die eher für amüsante als eindrucksvolle Kreationen sorgen.

Als Vampir erwacht ihr aus einem jahrhundertelangen Schlaf, der euch nicht nur eures Besitzes, sondern auch eurer Kraft beraubt hat. Um zu eurer alten Stärke zurückzufinden, müsst ihr losziehen und zunächst einmal euren Durst stillen. Hungert ihr euch aus, verliert ihr kontinuierlich Leben und gebt schlussendlich den Löffel ab, wenn ihr keine neue Blutspende bekommt.



Da hilft auch kein Liter Sonnencreme mehr: Bleibt bloß nicht zu lange im Tageslicht.



Mit der Zeit schaltet ihr neue Fähigkeiten frei. Als Wolf lauft ihr zum Beispiel schneller.

Dafür reicht allerdings nicht irgendein Saft, denn je nachdem, wen oder was ihr aussaugt, erlangt ihr unterschiedliche Buffs. Beispielsweise haltet ihr es dann länger in der Sonne aus oder ihr verkraftet mehr Schaden. Das Blut eines Bären ist nützlicher als das eines Rehs; ob es auch besser schmeckt, können wir jetzt noch nicht beurteilen. Das wird sich dann erst in unserem ausführlichen Test zeigen müssen.

So trinkfest die Vampire auch sind, es ist nicht die einzige Beschäftigung, der sie nachgehen. Die ganzen Skelette, Wölfe und Banditen schalten sich nämlich nicht von alleine aus und auch euer Schloss muss neu konstruiert werden. Dabei startet ihr ganz bescheiden mit dem Herzstück sowie ein paar Holzwänden und baut es dann immer weiter aus. Gut, wie Schloss Bran sieht das noch lange nicht aus, aber als unsterbliches Wesen habt ihr schließlich alle Zeit der Welt, es wiederherzurichten.


Der jahrhundertelange Schlaf hat ordentlich an euren Vampirkräften gezehrt.

Umschulung zum Holzfäller

Damit ihr überhaupt eine Chance habt, euer ewiges Leben zu behalten, müsst ihr vor allem eines tun: Materialien sammeln, um daraus neue Ausrüstung zu fertigen. Die braucht ihr, um andere Materialien abzubauen, mit denen ihr dann weitere Ausrüstung erschafft – und so weiter und so fort.

Am Anfang müsst ihr mit euren bloßen Händen vorliebnehmen, bis ihr ein Schwert in die langen, dünnen Finger kriegt. Damit lassen sich nicht nur Gegner verprügeln, sondern auch Rohstoffe von Pflanzen einsammeln. Mit der Axt und dem Hammer baut ihr weitere Gegenstände ab, außerdem lassen sich damit Bäume und Steine aus dem Weg räumen, wodurch ihr mehr Platz für euer bescheidenes Heim schafft.

Dadurch entsteht ein Kreislauf aus Sammeln und Herstellen, der uns Tag und Nacht auf Trab hält. Aufgelockert wird das Ganze durch Kämpfe gegen gefährliche Kreaturen und das Plündern von Banditenlagern.

Wenn ihr doch mal zu lange in der Sonne wart oder selbst Opfer eines Raubtiers wurdet, seid ihr auf die Gnade eurer Mitvampire angewiesen. Für einen kurzen Zeitraum können sie euch wiederbeleben, ansonsten bleiben eure Ressourcen an Ort und Stelle zurück, während ihr wieder aus eurem Sarg klettern müsst.

Nur, weil ihr selbst das größte und schönste Schloss von allen haben wollt, heißt das nicht, dass ihr zum einsamen Wolf werden müsst. Ihr könnt euch mit bis zu vier Leuten in Clans zusammenschließen und gemeinsam gegen eure Feinde vorgehen. Pro Spielmodus ist außerdem ein neuer Charakter erforderlich, weshalb euer Fortschritt bedauerlicherweise nicht von einem Server zum anderen übertragbar ist.

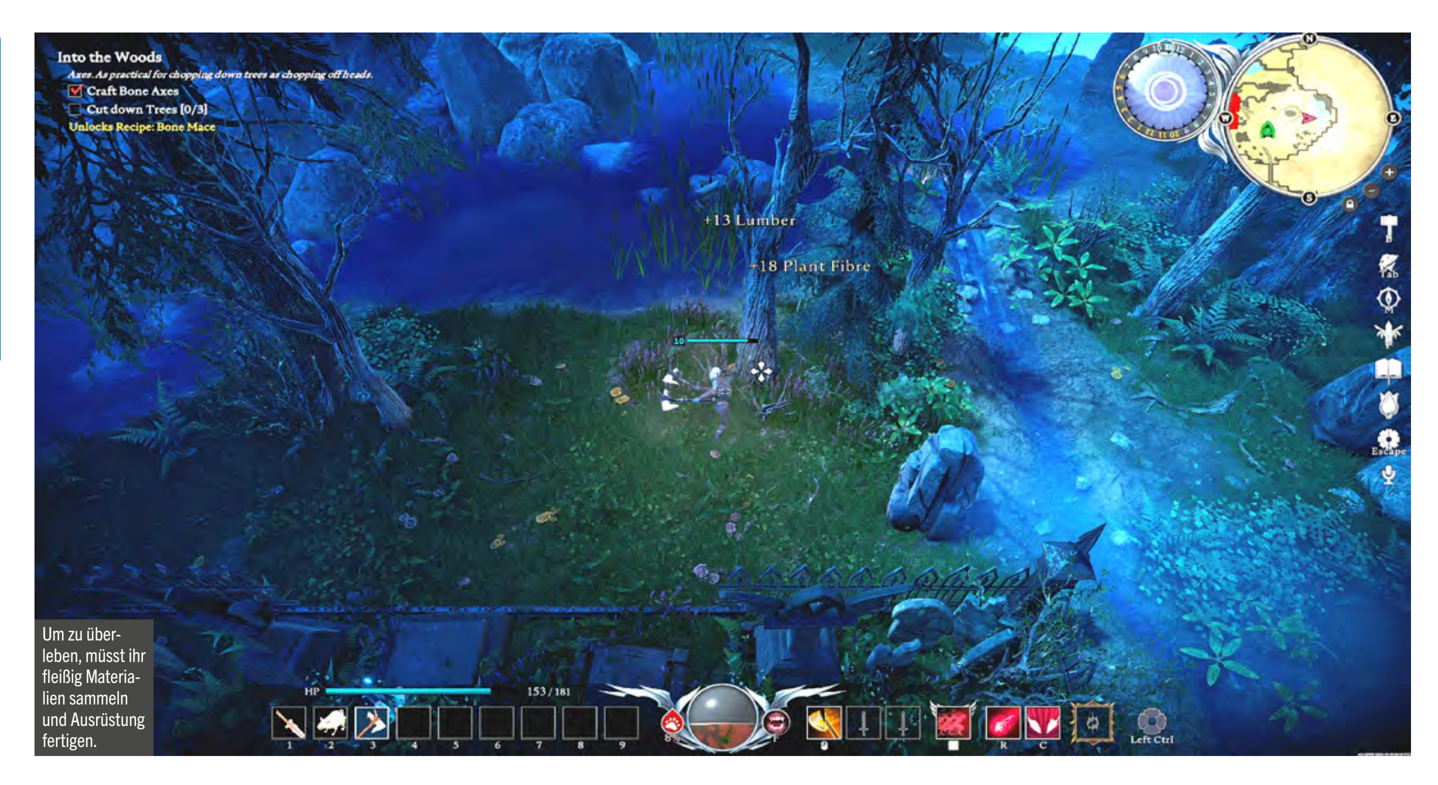
Im weiteren Spielverlauf soll euch zusätzliche Ausrüstung erwarten. Das anfangs spärlich eingerichtete Schloss wird nach und nach zum imposanten Gebäude, in dem sogar Menschen als Diener für euch schuften sollen. Doch um zum Herrn der Nacht aufzusteigen, müsst ihr erst einmal lange genug überleben.

Wer hat die spitzeren Fangzähne?

Ist euch PvE zu friedlich, dürft ihr euren Blutdurst im PvP-Modus gegen die anderen Spieler richten. Je nachdem, ob ihr alleine seid oder euch zu einer Gruppe zusammenschließen wollt, gibt es unterschiedliche Server zur Auswahl. Für besonders wagemutige Wesen wur-



Weniger Dracula, mehr Comic: Die Vampire sehen eher komisch als unheimlich aus.



Um zu überleben, müsst ihr fleißig Materialien sammeln und Ausrüstung fertigen.

de ein Modus integriert, bei dem ihr die gegnerischen Schlösser nicht nur ausrauben, sondern sogar zerstören oder einnehmen könnt. Dafür verliert ihr aber euren gesamten Besitz, wenn euch endgültig ein Pfahl ins Herz gerammt wird.

Zu Beginn bekommt ihr eine Stunde Schonfrist, in der euch andere Vampire keinen Schaden zufügen können; dafür müsst ihr eure Fangzähne aber auch bei euch behalten. So habt ihr genügend Zeit, euch erst einmal in der Spielwelt zurechtzufinden und die Grundmauern eures Schlosses zu errichten, bevor ihr zur Jagd aufbrecht.

Auf der Karte ist zu sehen, wo die anderen Vampire ihre Zelte aufgeschlagen haben, sobald ihr einmal dort vorbeigekommen seid. Freundliches Anklopfen wird euch die Türen zwar nicht öffnen, aber einen Versuch ist es doch wert.

Ihr dürft euch nach Herzenslust an die Gurgel gehen und den anderen Geschöpfen der Nacht das Leben aushauchen; zumindest das, was davon noch übrig ist. Aktuell tummeln sich nur wenige Spieler im Reich der Dunkelheit, wodurch wir uns zwar relativ sicher fühlten, aber gleichzeitig nur wenig Gelegenheit zum Angriff bekamen. Das ändert sich vermutlich bald, wenn mehr Leute die Chance haben, sich in den Überlebenskampf zu stürzen. Ausprobieren konnten wir den Modus dementsprechend aber kaum.

Brandgefahr statt glitzernder Haut

Womit ihr es dagegen gar nicht erst versuchen solltet, ist ein ausgiebiger Spaziergang am helllichten Tag. Sonne mögen Vampire bekanntlich gar nicht und das ist hier auch nicht anders. Deshalb sind sie überwiegend bei Nacht oder hinter dicken Schlossmauern anzutreffen.

Ihr braucht aber keine Angst zu haben, dass euer Charakter plötzlich zu glitzern anfängt, denn einen Ausflug ins Sonnenlicht überlebt er nicht lange. Da hilft selbst Lichtschutzfaktor 50 nicht mehr und ihr werdet kurzerhand verbrutzelt. Behelfsmäßig huschen wir von einem Schatten zum nächsten, allerdings lässt es sich so nur schwer jagen und sammeln.

Eurem natürlichen Rhythmus entsprechend bietet es sich daher an, in der Nacht loszuziehen und am Tag Schutz zu suchen. In V Rising vergeht die Zeit im Schnelldurchlauf. Sie lässt euch die verschiedenen Tageszeiten durchleben, die euch unterschiedliche Vorteile bieten. In der Dunkelheit fühlen sich Vampire eben doch wohler und haben es leichter, sich an ihre Beute anzuschleichen.

Dadurch ist ein taktischer Aspekt gegeben, denn eure Beutezüge sollten stets wohlüberlegt sein, damit ihr es rechtzeitig zurück in euer Versteck schafft. Unsere mühevoll gesammelten Ressourcen wieder aufgabeln zu müssen, nachdem wir wegen ein bisschen Vitamin D zu Staub zerfallen sind, zählte nicht gerade zu unseren Lieblingsbeschäftigungen.

Duell der Vampire

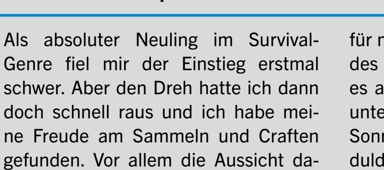
So verlockend der Gedanke auch sein mag, eure Fangzähne eignen sich nicht zum Kämpfen. Die solltet ihr lieber fürs Trinken aufsparen und bei Konfrontationen zum Schwert oder einer anderen Waffe greifen. Zusätzlich verfügen die Vampire über spezielle Fähigkeiten, die bei der Jagd von besonderem Nutzen sind.

Dazu zählen zum Beispiel ein Konterangriff und ein kurzer Dash, mit dem wir auch gerne mal vor der Sonne geflüchtet sind. Das Kampfsystem hat starke Tendenzen zum Hack & Slay und sorgt für eine willkommene Abwechslung zum sich wiederholenden Alltag.

Durch das Besiegen von Bossen oder anderen großen Gegnern schaltet ihr zudem weitere Fähigkeiten frei, die euch außerhalb der Gefechte neue Möglichkeiten eröffnen. Sobald ihr beispielsweise vom Blut eines Alphawolfs gekostet habt, verwandelt euch ein Klick selbst in eines dieser Geschöpfe. Dadurch bewegt ihr euch deutlich schneller als in Vampirgestalt und seht obendrein noch ziemlich cool aus.

Wie motivierend das Gameplay ist, sobald sich der erste Blutrausch gelegt hat, wird sich noch zeigen müssen. Auf den ersten Blick wirkt V Rising aber wie eine gelungene Mischung aus Action und Survival, die durch das Vampirthema einen interessanten Twist vorweisen kann. Auch die verschiedenen Spielmodi waren uns willkommen, da wir uns so entscheiden durften, wie feindselig wir unterwegs sein wollen.

V Rising befindet sich aktuell in der Early-Access-Phase, weshalb sich manche Aspekte noch verändern könnten. Einen konkreten Zeitraum für den offiziellen Release gibt es bisher nicht; da tappen wohl die Stunlock Studios selbst noch im Dunkeln. Wenn ihr bereits hungrig auf die Kombination aus Survival und Action seid, lässt sich der Titel guten Gewissens bereits in der frühen Phase spielen. Laut eines Entwicklerupdates vom 9. Mai bietet allein der PvE-Modus zwischen 30 und 60 Stunden Spielzeit. ❏



ANNIKA MEINT

Survival gepaart mit Vampir-Action? Das könnte spannend werden!



Als absoluter Neuling im Survival-Genre fiel mir der Einstieg erstmal schwer. Aber den Dreh hatte ich dann doch schnell raus und ich habe meine Freude am Sammeln und Craften gefunden. Vor allem die Aussicht darauf, irgendwann ein eigenes Schloss aufzubauen, auf das selbst Dracula neidisch wäre, hat meine Motivation befeuert. Das Vampir-Setting verpasst dem ganzen einen coolen Twist, der für mich persönlich auch das Highlight des Spiels ist. Zwischendurch nervt es aber manchmal, wenn man gerade unterwegs ist und sich dann vor der Sonne verstecken muss. Meine Ungeduld hat mich nämlich schon die einen oder anderen Ressourcen gekostet, die ich dann komplett abtreten musste, weil ich sie eben doch mitten am Tag zurückholen wollte. Ab jetzt gehe ich taktischer vor, versprochen.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: The Outsiders
Hersteller: Funcom
Termin: 2022

Metal: Hellsinger

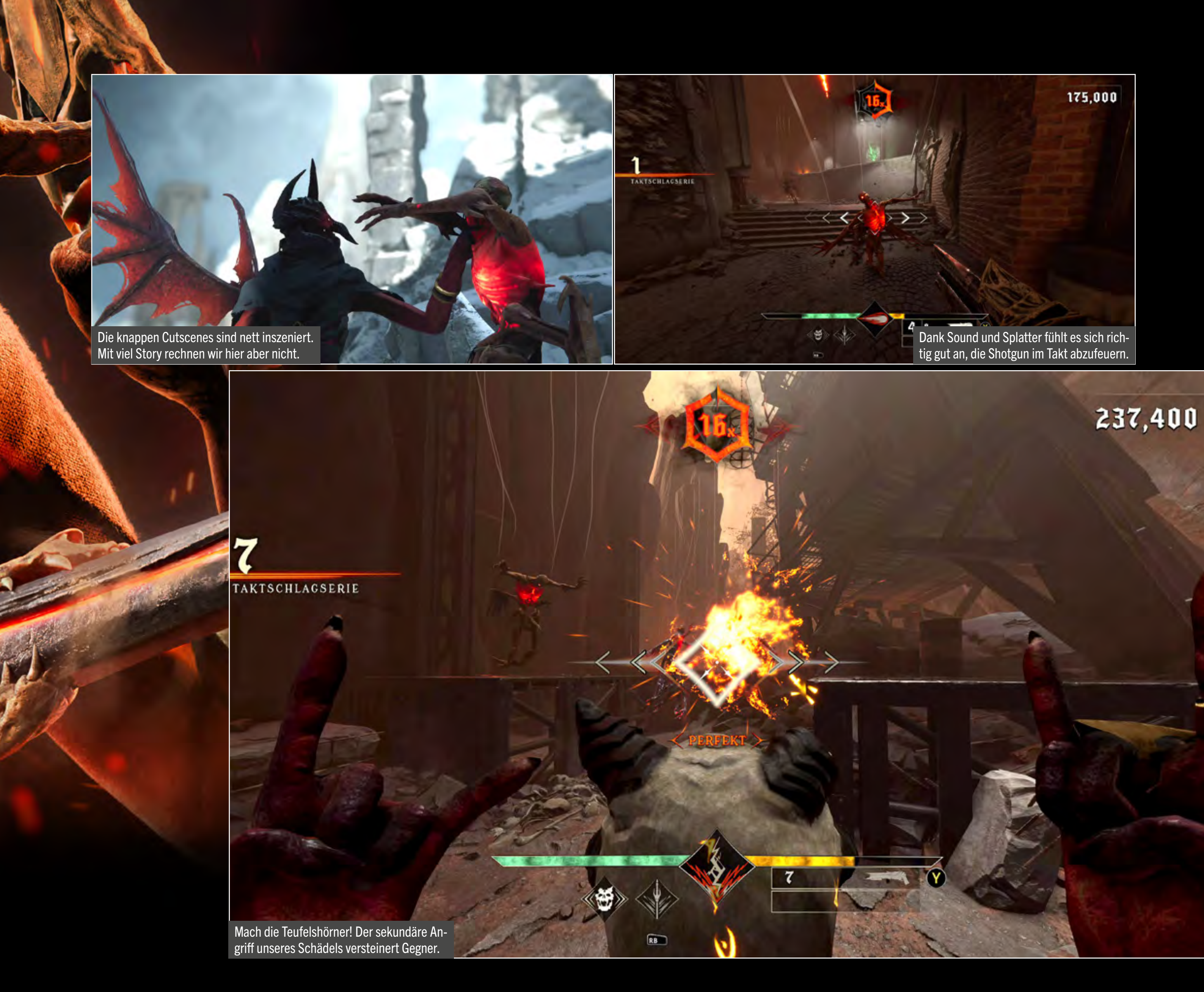
Ihr habt Rhythmus im Blut, aber so gar keine Lust auf Hatsune Miku und Konsorten? Dann solltet ihr euch Metal: Hellsinger ansehen. In diesem musikalischen Shooter kommt zusammen, was zusammengehört: schweißtreibendes Dämonen-Geballer und jede Menge Heavy Metal von bekannten Künstlern!

Von: Stefan Wilhelm



Die Waffen fühlen sich gut an, dank unendlich Munition benutzen wir aber immer dieselben.

Auch nach dem Ende von Guitar Hero, Rock Band und Co. stehen Rhythmusspiele hoch im Kurs. Sei es Crypt of the Necrodancer, Beat Saber oder die gute, alte Hatsune Miku: Wer gerne taktvoll zockt, hat so einige Hochkaräter zur Auswahl. Euch ist das alles aber viel zu poppig und elektronisch? Dann hat das norwegische Studio The Outsiders vielleicht das passende Gegengift im Schrank. Mit Metal: Hellsinger haben die Entwickler einen Rhythmus-Shooter in der Mache, bei dem sich endlich auch mal Freunde des gepflegten Meddls spielerisch verausgaben können. Wir haben uns mehrmals durchs erste Level des starbesetzten Spiels geheadbangt und verraten euch, warum das Experiment aufgeht!



Die knappen Cutscenes sind nett inszeniert. Mit viel Story rechnen wir hier aber nicht.

Dank Sound und Splatter fühlt es sich richtig gut an, die Shotgun im Takt abzufeuern.

Mach die Teufelshörner! Der sekundäre Angriff unseres Schädels versteinert Gegner.

Warum? Warum nicht!

Um zu Beginn kurz die Formalitäten aus dem Weg zu räumen: In Metal: Hellsinger spielen wir die Namenlose, eine geflügelte Dämonin, die offenbar noch ein paar Rechnungen mit der Hölle und ihren Bewohnern offen hat. Begleitet wird die stumme Protagonistin von einem gehörnten Totenschädel namens Paz, der knappe Infos zu unserer Mission und der Spielwelt bereithält. Vom Tutorial-Berggipfel aus stürzen wir uns ins Fegefeuer und nieten alles um, was uns vor die Flinte kommt.

Metal: Hellsinger macht keinen Hehl daraus, dass es sich selbst nicht allzu ernst nimmt und schnörkellose Action an erster Stelle steht – die bisher sehr simple Geschichte wird aber dennoch ansprechend präsentiert. Immerhin vertont Troy Baker, bekannt aus The Last of Us und Bioshock: Infinite, euren Schädel-Sidekick. Noch viel interessanter ist aber die geballte Starpower, die das Spiel für seinen metallischen Soundtrack auffährt.

Kings and Queens of Metal

Mit den Frontmännern und -frauen von Bands wie Arch Enemy, Trivium und System of a Down an Bord haben die Entwickler musikalisch ein paar wirklich verdammt heiße Eisen im Feuer. Schon der von der Arch-Enemy-Sängerin Alissa White-Gluz performte Track des ersten Levels kann sich mehr als hören lassen. Das Besondere an Metal: Hellsinger: Der eigens für das Spiel komponierte Soundtrack läuft nicht nur nebenbei, sondern ist ein zentrales Spielelement, das unser Gameplay maßgeblich prägt – und lässt sich durch unser Handeln sogar beeinflussen.

Wenn wir durch Kampfarenen dashen, schwebende Pickups einsammeln und mit Exekutionsmanövern geschwächte Dämonen zerfetzen, lassen sich die Doom-Assoziationen kaum wegdiskutieren. Genau wie beim id-Shooter ist die Action schnell und brutal, die Waffen mächtig und die Spielwelt apokalyptisch. Allerdings finden bei Metal: Hellsinger sämtliche Aktionen im Takt der Hintergrundmusik statt. Synchronisieren wir unsere Schüsse und Schläge mit dem Song, richten wir deutlich mehr Schaden an. Hämmern wir zum Schlagzeug-Beat das Magazin in unsere Knarre, ist sie schneller wieder einsatzbereit. Unseren Ausweich-Move können wir so oft aneinander ketten, wie wir perfekt den Ton treffen.

Das spannendste Feature des Spiels ist aber der Punktemultiplikator, den wir mit Abschüssen und Exekutionen in die Höhe treiben. Mit jeder Stufe steigern wir nicht nur unseren Schaden, sondern fügen Spuren zur Hintergrundmusik hinzu. Erst, wenn wir den 16-fachen Multiplikator erreichen, setzt der Gesang ein.

Bitte mit Gebrüll!

Dieser clevere Kniff verwandelt ein Element, das ansonsten wohl nur für Highscore-Jäger interessant wäre, in den größten Motivationsfaktor, uns so richtig ins Zeug zu legen. Die hochkarätigen Musiker im Line-up wollen schließlich auch gehört werden! Wer Metal: Hellsinger nun hauptsächlich wegen des Shooter-Gameplays und der Songs interessant findet, mit Rhythmusspielen aber wenig anfangen kann, wird sich darüber hinaus freuen, dass das Spiel auf dem normalen Schwierigkeitsgrad bei Weitem keine Perfektion verlangt. Es geht nicht darum, jeden Ton zu treffen, sondern möglichst jede Aktion des regulären Gameplays im Takt auszuführen. Ergo wird uns genügend Spielraum geboten, unser eigenes Tempo zu finden und Takte auszulassen, solange die nächste Aktion dann wieder sitzt.

Der Multiplikator steigt schnell an und sinkt nur langsam, zumindest, wenn wir nicht mehrmals in Folge getroffen werden. Zwischen den Kampfschauplätzen halten wir ihn mit Ausweich-Ketten und ein-



Beim Zorn-Angriff des Schwerts ändert sich kurzzeitig die Hintergrundmusik. Cool!

gestreutem Kanonenfutter oben, in den Arenen spawnt neues Feindmaterial schnell und zuverlässig nach.

Trotz seines gnädigen Bewertungssystems benötigt Metal: Hellsinger eine gewisse Einarbeitungszeit, bis wir uns souverän durch die Dämonenhorden metzeln. Um unsere Multitasking-Fähigkeiten nicht völlig zu überfordern, macht uns das Spiel aber auch in seinem Shooter-Part einige Zugeständnisse: Akimbo-Pistolen, Shotgun und der sprechende Schädel kommen mit unbegrenzter Munition daher, die Reichweite für unsere Exekutionen ist hoch und die recht trägen Standard-Feinde zerfallen schon nach wenigen Treffern in ihre Einzelteile. Zusätzlich sind in den meisten Arenen großzügig Pickups für Gesundheit und Punktemultiplikator verteilt.

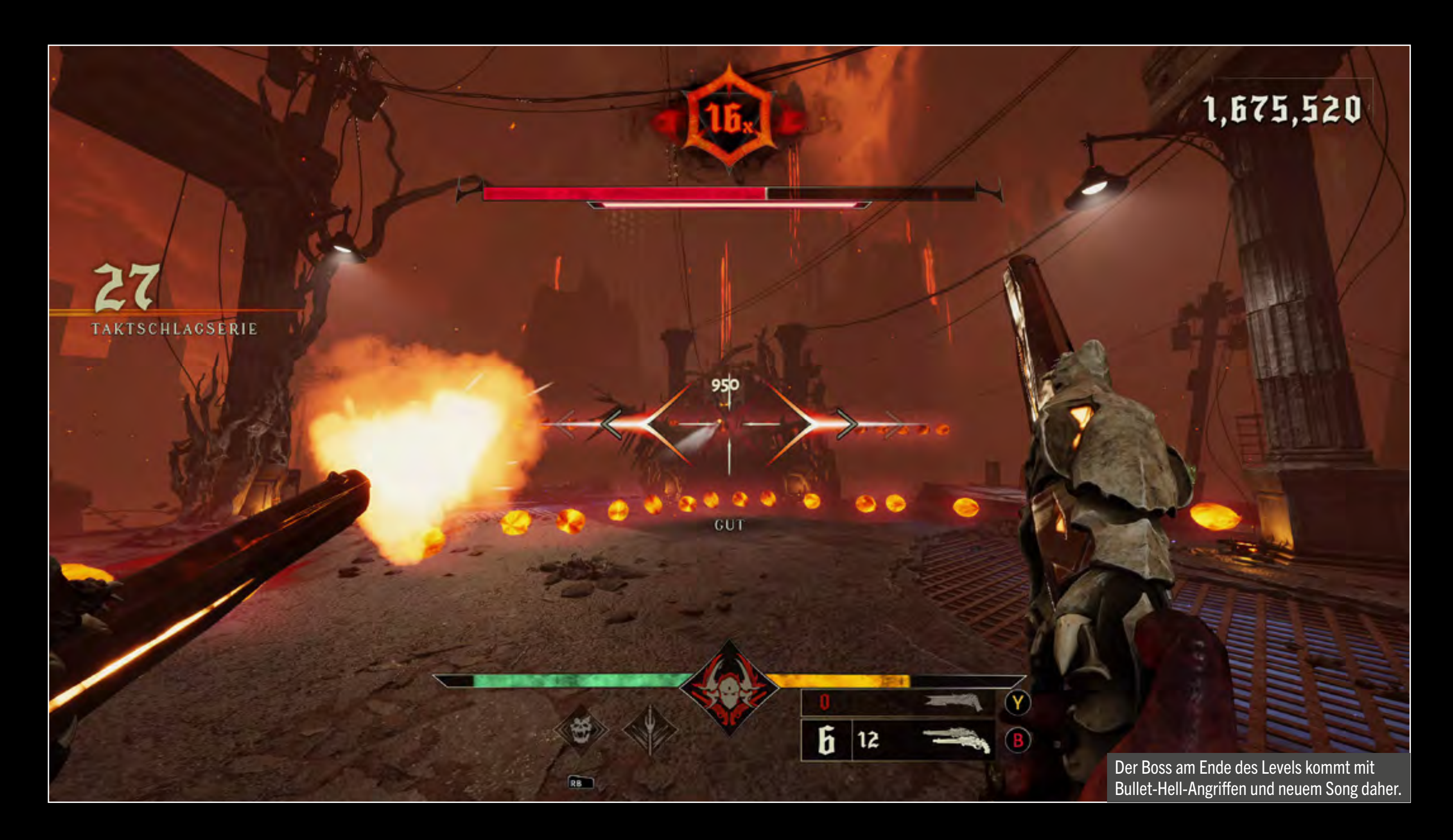
Mit dem Besten aus Doom

Beim Shooter-Design haben sich die Entwickler ebenfalls nicht lumpen lassen: Die Steuerung geht sowohl mit Maus und Tastatur als auch Gamepad sauber von der Hand, Feinde und Arenen sind abwechslungsreich designt, das Gunplay ist schon für sich genommen klasse – und dass es ein absolut erhebendes Gefühl ist, zum Takt eines Metal-Songs Dämonen mit einer Schrotflinte wegzublasen, brauchen wir wohl nicht extra zu erwähnen! Zudem besitzen die Knarren sekundäre Angriffe, die wir mit unserer Zorn-Leiste abfeuern. Mit den Revolvern erschaffen wir etwa einen Klon, der automatisch Gegner ins Visier nimmt, mit der Shotgun verteilen wir eine besonders große Breitseite.

In Kombination mit dem treibenden Rhythmusspiel-Element gelingt Metal: Hellsinger das entscheidende Kunststück eines Actionspiels: Sobald die ersten Takte sitzen und die Musik durch den Multiplikator zu Höchstform aufläuft, metzeln wir uns wie in Trance durch die schwefelgetränkte Höllenlandschaft.



Man beachte den gelben Pfeil: Auch das Nachladen sollte im Takt geschehen.



Der Boss am Ende des Levels kommt mit Bullet-Hell-Angriffen und neuem Song daher.

Reizüberflutung
Entsprechend intensiv und schweißtreibend kommt dann auch der Bosskampf am Ende des Levels daher: Wir müssen uns auf einen neuen Song mit schnellerem Beat einstellen und gleichzeitig den Bullet-Hell-Angriffen des fliegenden Schädels ausweichen. Spätestens hier gilt es dann, nicht nur das Angreifen, sondern auch das Ausweichen im Takt zu beherrschen. Schon nach ein paar Durchläufen des ersten Abschnitts ist klar: Metal: Hellsinger wird ein Actionspiel zum Reinfuchsen, das auf den ersten Blick unkomplizierten Spaß bietet, mit zunehmender Beherrschung aber immer intensiver und belohnender wird.

Obwohl sich die namenlose Dämonin also schon jetzt in unser schwarzes Herz geballert hat, bleiben noch ein paar Fragen für die Vollversion offen. Weil wir für Shotgun und Revolver unendlich Munition zur Verfügung haben, gibt es beispielsweise kaum einen Grund, das Schwert oder den sprechenden Schädel zu zücken, zumal die Gegner bisher keine Schwachstellen für bestimmte Waffen aufweisen. Wie groß das Gegner-Repertoire ausfällt, steht auch noch in den Sternen. Nimmt man den ersten von acht Abschnitten als Maßstab, sind wir aber optimistisch, dass die Entwickler viele verschiedene Kontrahenten mit einer entsprechend motivierenden Lernkurve hinbekommen. Außerdem wäre es wünschenswert, dass wir im Spielverlauf auch ein paar Trips in weniger klassische Höllengebiete wagen dürfen – immerhin versprechen die Entwickler neben dem rotbraunen Inferno beispielsweise noch eine Eislandschaft.

Wer nur im Entferntesten etwas mit Old-School-Shootern und/oder Heavy Metal anfangen kann, sollte Metal: Hellsinger auf jeden Fall im Auge behalten. Ob das fantastische Spielkonzept über eine ganze Kampagne und Herausforderungsmodi hinweg begeistern kann, erfahren wir, wenn das Spiel im Verlauf dieses Jahres für PC, PS5 und Xbox Series X erscheint. ❑

STEFAN MEINT

Endlich mal ein Rhythmusspiel ganz nach meinem Geschmack!

Metal: Hellsinger hat mich positiv überrascht: Für Kenner von Doom fühlt sich das Shooter-Gameplay sofort vertraut und richtig an, die Präsentation ist kitschig-cool und der Soundtrack macht dem Namen des Spiels alle Ehre. Ich habe allerdings nicht erwartet, dass mir das Ballern im Takt auch als musikalisch völlig unbegabter Spieler so schnell in Fleisch und Blut übergehen würde. Das liegt vorrangig an klugen Designentscheidungen: Hellsinger ist zugänglich und verzeihend genug, dass erste Erfolgserlebnisse nicht lange auf sich warten lassen und es erwartet (zumindest auf dem einzigen in der Demo verfügbaren Schwierigkeitsgrad) keine Perfektion von mir, wodurch ich mich anfangs in meinem eigenen Tempo herantasten darf. Andererseits entfaltet der Kniff mit der intensiver werdenden Musik eine derartige Sogwirkung, dass ich gar nicht anders kann, als den Level immer wieder zu versuchen und an meinen Fähigkeiten zu feilen. Dass die Musik zu den hochkarätigsten Metal-Soundtracks gehört, die ein Spiel je zu bieten hatte, steht wohl schon jetzt außer Frage – aber auch das Gameplay hat hier starkes Kopfnick-Potenzial. Bitte im fertigen Spiel genauso weitermeddln, ähh, machen!



Unser Sidekick Paz wird von Troy Baker vertont. Er dürfte aber gern noch mehr reden!

Dank des beschwörbaren Klons dürfen wir hin und wieder kurz durchschnaufen.

Songs of Conquest

Genre: Strategie-Rollenspiel
Entwickler: Lavapotion
Hersteller: Coffee Stain Publishing
Termin: 10. Mai 2022 (Early Access)

Ein Indie-Entwickler wandelt auf den Spuren von Heroes of Might and Magic. Im Early Access macht das Strategie-Rollenspiel bereits eine gute Figur.

Von: Matthias Dammes

Im vergangenen Jahr erschienen mit King's Bounty 2 und Disciples: Liberation gleich zwei Titel, die dem Genre der Strategie-Rollenspiele neuen Wind einhauchten. Beide Spiele mischten den bekannten Spielaufbau allerdings auch mit neuen Ansätzen auf. Sei es die Third-Person-Ansicht, oder der Wechsel zu einem Echtzeit-Ablauf in der Oberwelt. Deutlich mehr an der Formel, die seinerzeit hauptsächlich durch Heroes of Might and Magic geprägt wurde, orientiert sich der Indie-Titel Songs of Conquest. Bereits seit fünf Jahren werkelt ein kleines schwedisches Team an dem Spiel. Dieser Tage ist das Projekt nun in den Early Access gestartet. Wir haben uns den Titel einmal angeschaut und berichten, was euch im derzeitigen Entwicklungszustand erwartet.

Moderne Pixelart

Songs of Conquest spielt in einer mittelalterlichen Fantasywelt. In dieser befehligt der Spieler mächtige Magier, die auch als Wielder bekannt sind. Wir starten unser Abenteuer mit der ersten von zwei bereits im Spiel enthaltenen Kampagnen. Darin schlüpfen wir in die Rolle von Cecilia Stoutheart, die in jungen Jahren den Thron der Baronie Stoutheart bestiegen hat. Verschwundene Erzlieferungen und Gerüchte über gestiegene Banditenaktivitäten zwingen die junge Herrscherin, mit einer kleinen Armee auszuziehen, um wieder Ordnung in ihren Landen herzustellen. Schnell stellt sich jedoch heraus, dass die Gefahr für ihr Reich größer ist, als zunächst gedacht.

Im Spiel angekommen fällt zunächst die Grafik im sogenannten Pixelart-Stil auf. Trotz der Entscheidung für diesen Grafikstil wirkt das Spiel nicht altbacken oder retro. Zoomen wir etwa maximal heraus, fallen die Pixel gar nicht mehr auf und die Optik wirkt wie moderne 2D-Grafik. Schieben wir die Kamera dagegen ganz nah ans Geschehen, bemerkt man die 2,5D-Technik, die hier zum Einsatz gekommen ist, um einen gewissen räumlichen Effekt zu erzielen. Wettereffekt und animierte Bäume, die sich im Wind wiegen, sorgen zusätzlich für eine gewisse Atmosphäre. Daher sollte auch jeder, der mit Pixelart nicht viel anfangen kann, dem Spiel eine Chance geben.

Welt voller Schätze

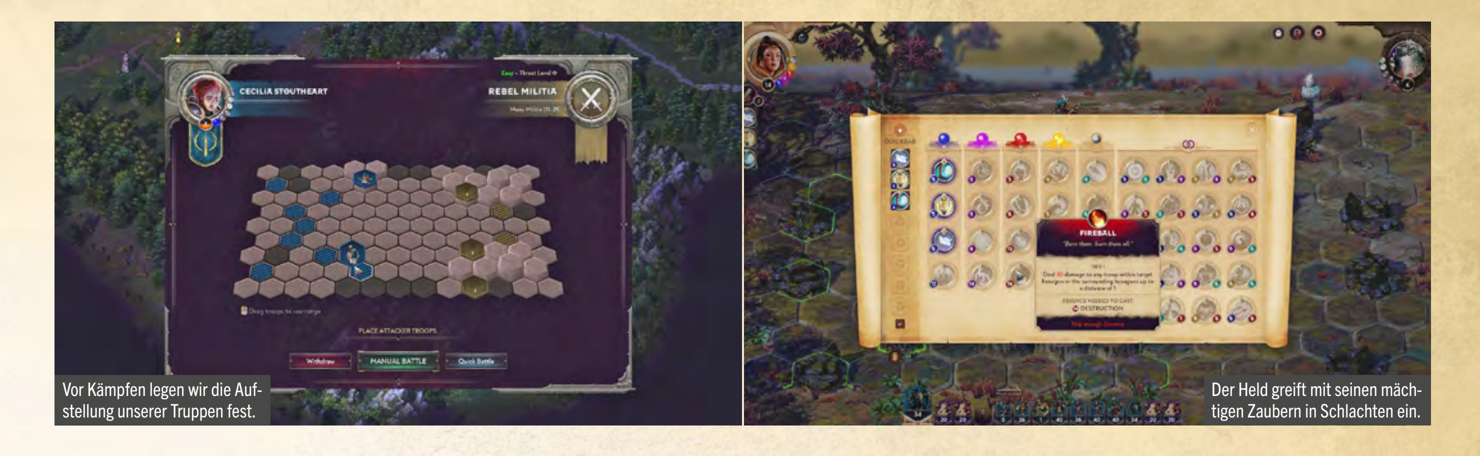
Wir beginnen unser Abenteuer, indem wir unserer Heldin per Rechtsklick Bewegungsbefehle erteilen. Dazu hat unser Charakter eine bestimmte Anzahl an Bewegungspunkten. Wie in den Klassikern des Genres läuft der ganze Spielablauf auch in der Oberwelt in Runden ab.



Die Pixelart-Grafik ist gelungen und wirkt keineswegs altbacken.



Überall in der Spielwelt gibt es Rohstoffe zu sammeln, Boni einzusacken und mächtige Gegenstände zu entdecken.



Vor Kämpfen legen wir die Aufstellung unserer Truppen fest.

Der Held greift mit seinen mächtigen Zaubern in Schlachten ein.

Dadurch hat das Spiel bereits hier eine taktische Komponente, wenn es darum geht, wie wir unsere Bewegungspunkte am effektivsten einsetzen. Objekte, die wir ansteuern wollen, gibt es immerhin genug. Die Karte ist übersät mit interessanten Entdeckungen.

Bei der Leiche eines Soldaten finden wir wahlweise eine Waffe oder etwas Gold. Ein Kilometerstein am Wegesrand gibt uns für die Dauer einer Runde zusätzliche Bewegungspunkte. In einem alten Camp entdecken wir eine Gruppe von Soldaten, die wir in unsere Armee aufnehmen. So erkunden wir Runde um Runde die Spielwelt und sorgen mit unseren Entdeckungen dafür, dass unser Held und seine Armee in kleinen Schritten immer besser werden. Dadurch ist die Erkundung der Spielwelt nicht nur eine Aktivität für besonders gründliche Spielertypen, sondern ein essenzieller Bestandteil der Spielerfahrung. Schließlich könnte hinter einem versteckten Waldpfad in der hintersten Ecke der Karte ein Schatz warten, der uns für die nächsten Herausforderungen genau den Vorteil verschafft, den wir benötigen.

Neben Truppen, Geld und passiven Boni sammeln wir auch Gegenstände in verschiedenen Qualitätsstufen ein. Damit rüsten wir dann unseren Helden aus. Mit Rüstung, Helm, Handschuhen, Stiefeln, Waffen und Trinket verbessern wir auf diese Weise Werte wie Offensive, Defensive und Bewegungsreichweite. Diese Werte des Anführers wirken sich dabei auch auf die von ihm kommandierten Einheiten aus. So wird der Nahkampfangriffswert einer Truppe Schwertkämpfer um den Offensivwert des Helden erhöht.

Auf dem Hex-Schlachtfeld

Die Welt von Songs of Conquest ist nicht nur voller Schätze und spannenden Entdeckungen. An jeder Ecke lauern auch feindliche Truppe auf uns. Erstmals machen wir mit Gegner an einer Goldmine Bekanntschaft. Eine rebellierende Miliz hat die Mine unter ihre Kontrolle gebracht. Das kann die Baronin natürlich nicht auf sich sitzen lassen und schreitet zur Schlacht. Sobald wir in einen Kampf eintreten, kommen wir zunächst in den Vorbereitungsbildschirm. Hier sehen wir die Anordnung der feindlichen Einheiten und können unsere eigenen Truppen auf verschiedene vorgegebene Startpositionen platzieren. Das Schlachtfeld ist in Hexfelder unterteilt, die zusätzlich noch über verschiedene Höhenstufen verfügen. Diese sind wichtig, da erhöht stehende Einheiten mehr Schaden verursachen.

Sind wir mit unserer Startposition zufrieden, wählen wir zwischen manueller und automatischer Schlacht. Bei letzterer Option rechnet das Spiel kurz das Ergebnis aus und zeigt uns die Verluste beider Seiten an. Wir wollen aber selbst die Befehle geben, als stürzen wir uns in das Taktikgefecht. Auf der Kampfkarte bewegen wir unsere Einheiten entsprechend ihrer individuellen Bewegungspunkte fort. Sobald wir in Reichweite eines Gegners sind, lösen wir per Rechtsklick einen Angriff aus. Jede Einheit kann sich pro Runde bewegen und einmal angreifen. Wer wann an der Reihe ist, bestimmt die Initiative der Truppen und des Helden.

Letzterer steht zwar nicht persönlich auf dem Schlachtfeld, kann jedoch mit seinen Zaubern in das Kampfgeschehen eingreifen. Dabei kommt es auf sogenannte Essenzen an. Diese gibt es jeweils für die fünf Zauberschulen Ordnung, Chaos, Zerstörung, Schöpfung und Arkan. Durch die eigenen Truppen und ihre Handlungen auf dem Schlachtfeld steigen die verfügbaren Essenzen an. Je mehr dem Helden davon zur Verfügung stehen, umso mächtigere Zauber kann er wirken. Die Art der Zauber wird da-



Kämpfe finden auf Hex-Schlachtfeldern statt. Unser Bogenschütze oben steht auf einer Anhöhe und verursacht dadurch mehr Schaden.



Steigt unser Held eine Stufe auf, können wir seine Fähigkeiten verbessern.

Wir haben ein Holzfällerlager eingenommen, dass uns nun einen steten Zufluss an Holz pro Runde generiert.

bei von der Schule bestimmt. Mit Ordnungsessenzen wirken wir vorwiegend passive Buffs, während wir bei Zerstörung Eisbolzen und Feuerbälle schleudern.

Ist der letzte Gegner besiegt, werden Verluste gezählt und der Held bekommt Erfahrungspunkte. Diese lassen sich nicht nur in Kämpfen, sondern auch bei diversen Entdeckungen in der Spielwelt verdienen. Mit genügend Erfahrung steigt unser Anführer im Level auf. Bei jedem Stufenaufstieg haben wir die Wahl, wie wir unseren Helden verbessern wollen. Wir können die maximale Zahl der Truppen erhöhen, die sich in unserer Armee befinden können. Wir können einen neuen, in der Regel passiven, Skill lernen. Oder wir verbessern einen unserer bereits vorhandenen Skills. Die Fähigkeiten geben meist nützliche Boni, die sich auf unsere gesamte Armee auswirken.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Nachdem wir die abtrünnige Miliz besiegt haben, können wir die Goldmine mit unserem Helden wieder in Besitz nehmen. Diese liefert uns nun jede Runde einen anhaltenden Zuwachs an Gold. Diese Einnahmen können mit weiteren Gebäuden wie Farmen, die in der Spielwelt eingenommen werden können, noch zusätzlich gesteigert werden. Wir sammeln jedoch nicht nur Gold. Mit Holz, Steinen, Glimmerweave, Ancient Amber und Celestial Ore gibt es fünf weitere Ressourcen, die wir entweder direkt einsammeln, oder über entsprechende Gebäude verdienen.

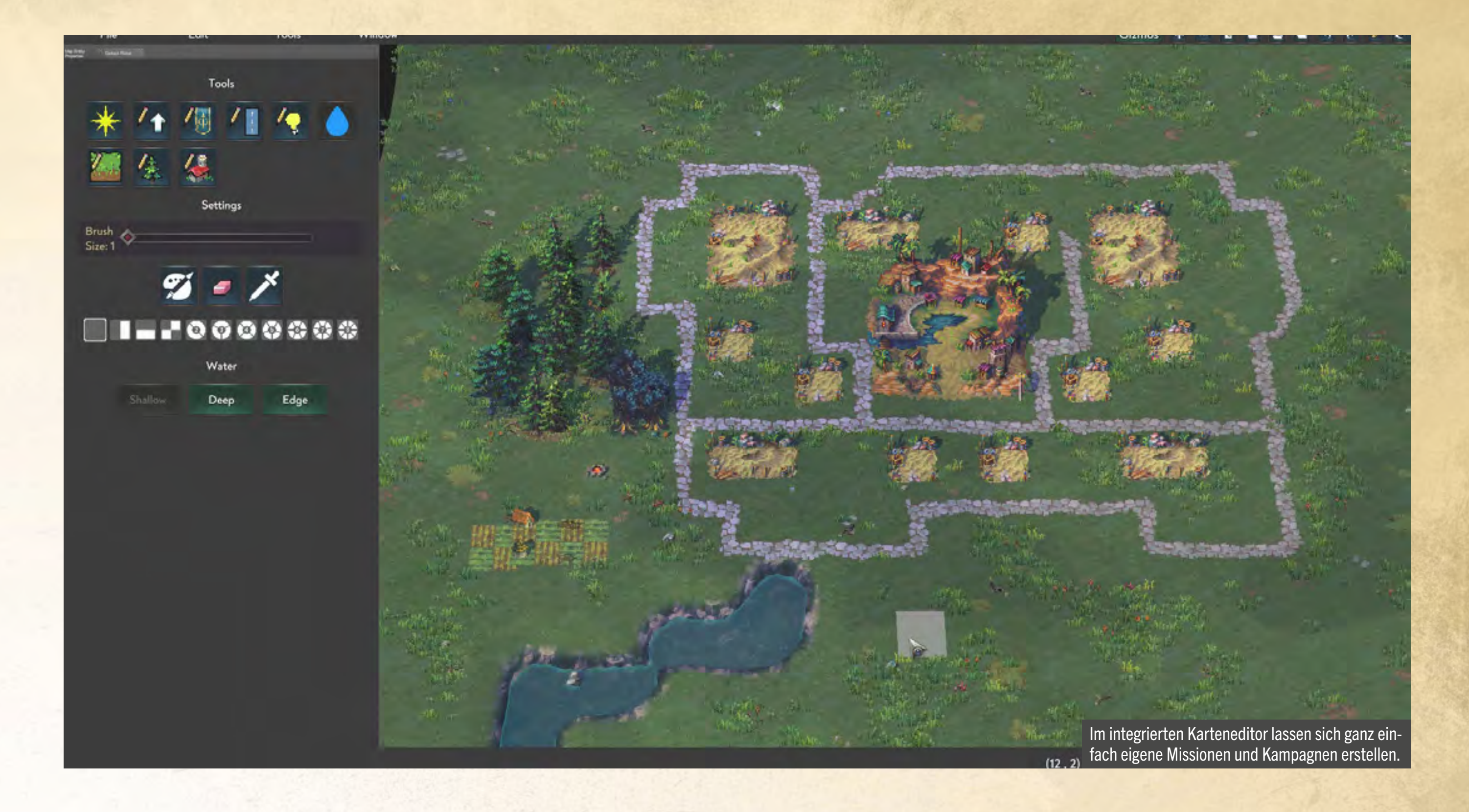
Diese Rohstoffe werden schließlich wichtig, sobald wir unsere erste eigene Siedlung aufbauen. Dazu gibt es auf den Karten speziell vorgesehene Stellen, an denen sich kleine und große Städte, oder gar ganze Festungen errichten lassen. Die Art der Niederlassung bestimmt, wie viele Gebäude sich in ihr bauen lassen. Eine kleine Siedlung verfügt lediglich über zwei kleine und einen mittleren Bauplatz, während in einer Festung sieben kleine, drei mittlere und zwei große Gebäude errichtet werden können. Auf diesen Slots ziehen wir dann Tavernen, Schutztürme, Kasernen und andere Einrichtungen hoch. Die meisten dieser Gebäude lassen sich jeweils noch auf eine bessere Version upgraden. Dadurch schalten wir unter anderem bessere Versionen von bestimmten Truppentypen frei.

Zusätzliche Verbesserungen erzielen wir in zwei Forschungsgebäuden. In diesen investieren wir Rohstoffe in wirtschaftliche Boni, eine Erhöhung des Limits für die verschiedenen Einheitenarten sowie erhöhte Angriffs- und Verteidigungswerte unserer Truppen. Hier bietet das Spiel auf jeden Fall sehr viel Entfaltungsmöglichkeiten. Vorausgesetzt, man hat die Rohstoffe dafür. Der Bau von Gebäuden, die Forschung und natürlich auch die Rekrutierung neuer Einheiten kosten viel Gold und Ressourcen. Es gilt also zu entscheiden, welche Ausgabe zum aktuellen Zeitpunkt des Spiels jeweils den größtmöglichen Fortschritt bringt.

Umfangreiches Gesamtpaket

Was passiert, wenn man nicht die beste Strategie hat, wird uns spätestens in der dritten Kampagnenmission deutlich vor Augen geführt. In dieser zieht der Schwierigkeitsgrad auf einmal deutlich an. Wir beginnen zunächst eine Stadt zu errichten und die Umgebung zu erkunden. Nach einer bestimmten Zahl an Runden taucht jedoch ein feindlicher Heldencharakter mit einer ziemlich mächtigen Armee

Mit den gesammelten Ressourcen bauen wir unsere Siedlungen aus, um mehr Truppen zu rekrutieren und die Verteidigung zu stärken.



Im integrierten Karteneditor lassen sich ganz einfach eigene Missionen und Kampagnen erstellen.

in der Nähe unserer Siedlung auf. Ohne eine voll ausgebaute Verteidigung und eigene Truppen vor Ort macht dieser mit unserer Stadt kurzen Prozess. So haben wir uns rasch in eine aussichtslose Lage manövriert. Wir schieben es jetzt einfach mal darauf, dass das Balancing in der Early-Access-Fassung noch nicht perfekt funktioniert.

Das Spiel hat auch noch diverse andere kleinere Macken wie falsch oder gar nicht geladene Sprites. Außerdem leidet das Spiel unter einer typischen Krankheit der Rundenstrategie, bei der die Berechnungszeit der gegnerischen Runden mit fortschreitendem Spiel immer länger wird. Hier darf also gerne noch etwas optimiert werden. Nicht meckern kann man dagegen beim Umfang, der sich im Vergleich mit anderen Early-Access-Spielen sehen lassen. Zwei vollständige Kampagnen mit je vier Missionen sind im Spiel.

Es gibt einen Skirmish-Modus mit bereits 12 mitgelieferten Karten und vier spielbaren Völkern, die sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus gespielt werden können. Dazu gibt es einen Karteneditor, in dem sich kreative Fans eigene Spiele, inklusive ganzer Kampagnen entwerfen können. Für den Austausch der Community-Kreationen arbeiten die Entwickler mit der Modding-Plattform mod.io zusammen. Dazu gibt es direkt im Spiel integriert eine Bibliothek mit allen Fan-Karten, Mods und Kampagnen. Diese werden mit einem Mausklick einfach heruntergeladen und stehen dann direkt im laufenden Spiel zur Verfügung. Bequemer geht es nicht.

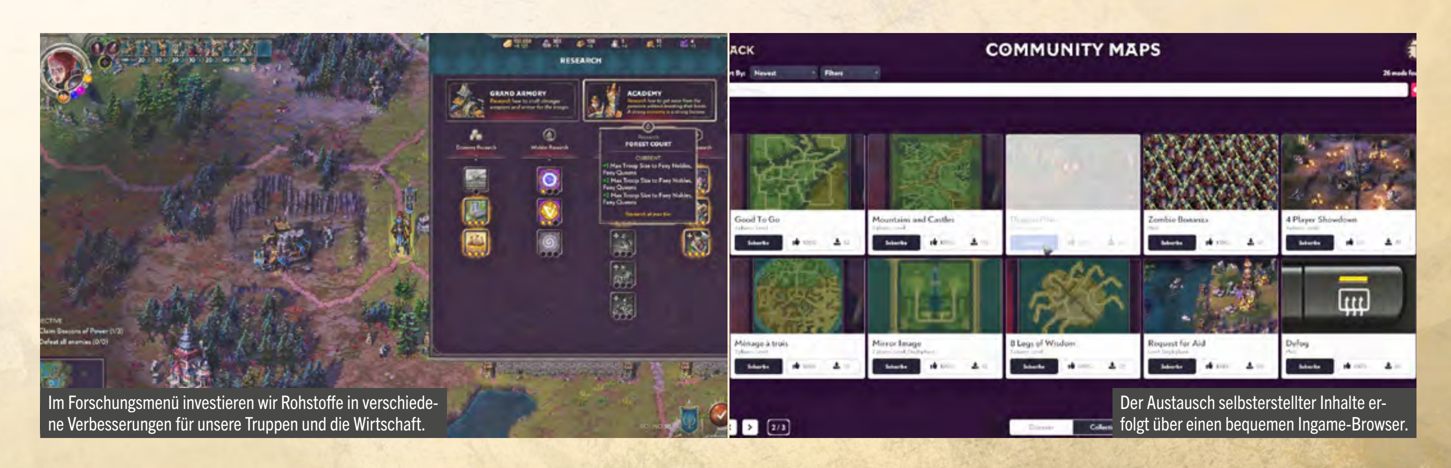
Ziel der Entwickler für die Early-Access-Version ist der Austausch mit der Community über die Features, wo es Verbesserungspotenziale gibt und welche Funktionen das Spiel noch benötigt. Wer Bugs findet, kann diese bequem direkt im Spiel über eine integrierte Meldefunktion an das Studio übermitteln. Die bisher geschaffene Grundlage macht auf jeden Fall bereits einen ausgezeichneten Eindruck.

Wenn die Zusammenarbeit mit der Community die vorhandenen Features noch weiter verbessert, steht einem richtig gelungenen Strategie-Rollenspiel-Erlebnis kaum noch etwas im Wege. ❏

MATTHIAS MEINT

Auf den Spuren von Heroes of Might and Magic – mit Erfolg.

Ich bin eigentlich absolut kein Freund von Spielen mit Pixel-Grafik. Ich finde es meistens nicht schön und auch unnötig in der heutigen Zeit daraufzusetzen. Songs of Conquest gelingt es jedoch relativ schnell mich darüber hinwegsehen zu lassen. Zum einen, weil die Optik mit schicken Effekten und Detailreichtum dennoch recht modern wirkt. Zum anderen, weil das Spiel inhaltlich überzeugen kann. Die Inspiration an den glorreichen Zeiten von Heroes of Might and Magic wird an allen Ecken und Enden deutlich. Das ist auch gar nicht schlimm. Da die altehrwürdige Reihe seit vielen Jahren nichts Vernünftiges mehr auf die Reihe bekommen hat, darf sein Vermächtnis gerne jemand anderes fortführen – Warum also nicht Songs of Conquest. Es macht einfach wieder unheimlich Spaß, die Karten bis in den letzten Winkel zu erkunden, die eigene Armee immer weiter aufzubauen und gegen mächtige Feinde in packenden Rundenkämpfen zu bestehen. Für ein Early-Access-Spiel hat mich Songs of Conquest auf jeden Fall auch schon mit seinem ordentlichen und gut durchdachten Umfang überzeugt. Ich bin auf die finale Version gespannt.



Im Forschungsmenü investieren wir Rohstoffe in verschiedene Verbesserungen für unsere Truppen und die Wirtschaft.

Der Austausch selbsterstellter Inhalte erfolgt über einen bequemen Ingame-Browser.



Bravado: Wenn unserer Figur ein Abschuss gelingt, erhält sie ihre Aktionspunkte zurück.

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Ice Code Games
Hersteller: Good Shepherd Entertainment
Termin: 2022

Hard West 2

Von: Felix Schütz

Wilder Westen, Fantasy und ganz viel XCOM: Die Mischung soll auch im zweiten Teil aufgehen. Wir haben schon mal Probe gespielt.

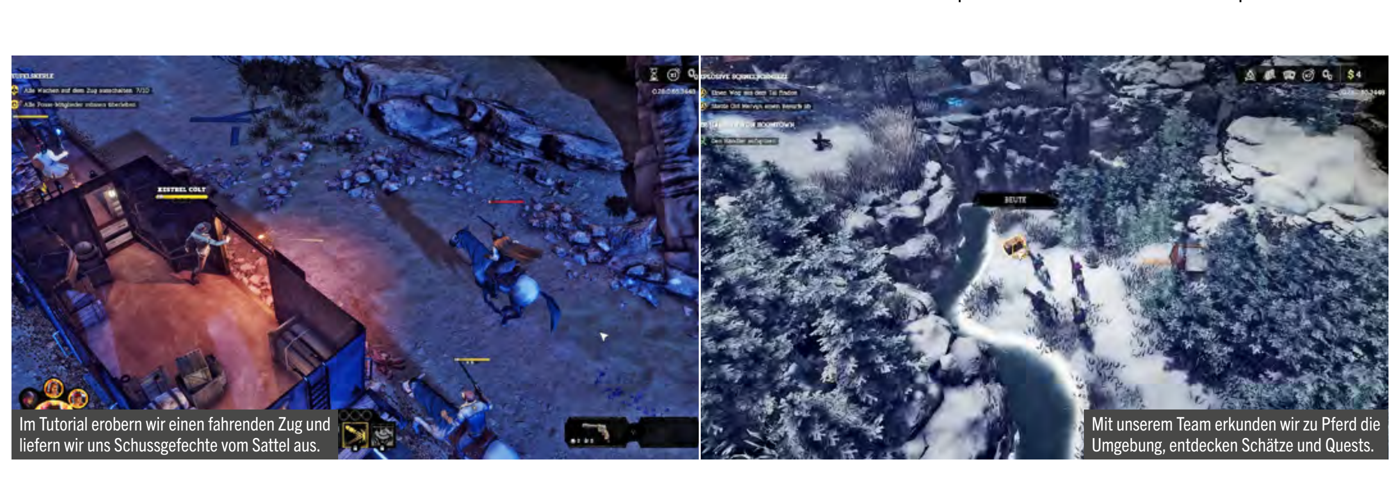
Kein Überflieger, kein Geheimtipp, sondern irgendwo dazwischen: Das erste Hard West wurde zwar nicht mit Top-Wertungen überhäuft, hat aber trotzdem jede Menge Fans gefunden. Zu Recht! Ein Fantasy-Setting im Wilden Westen, robuste XCOM-Mechaniken, eine Weltkarte mit Rollenspiel-Elementen und ein paar nette eigene Ideen dazu – fertig war die Taktik-Überraschung. Sieben Jahre sind seitdem vergangen und der Nachfolger klopft an die Tür: Hard West 2 wird nicht mehr von Creative Forge Games entwickelt, stattdessen hat das eher unbekannte Team Ice Code Games den Job übernommen. Wie wirkt sich der Entwicklerwechsel auf die Qualität aus? Wir haben die ersten Stunden gespielt und uns ein Bild gemacht.

Ein folgenschwerer Überfall

Das Wichtigste zuerst: Ihr müsst das erste Hard West nicht kennen, sondern könnt direkt mit dem zweiten Teil einsteigen, der auf eine völlig neue Story setzt. Das Western-Abenteuer rückt eine frische Gaunertruppe in den Mittelpunkt, die von dem charismatischen Halunken Gin Carter angeführt wird. Unter seinem Kommando reiten der Scharfschütze Clive „Kestrel Colt“, die magisch begabte Diebin Flynn und der wortkarge Nahkämpfer Laughing Deer, der als einziger amerikanischer Ureinwohner im Team leider etwas klischeehaft umgesetzt wurde. Später stößt noch der untote Old Man Bill zum Team, ein grimmiger, erfahrener Cowboy, der mit dunkler Magie aus dem Grab gerissen wird. Die Gaunerbande hat zunächst ein simples Ziel: Gin will den sagenumwobenen Geisterzug überfallen und die wertvolle Fracht absahnen. Dieser Einstieg ist den Entwicklern richtig gut gelungen: Euer Team reitet auf Pferden an den Zug heran, der im Affenzahn über die Gleise donnert – und zwar nicht als Cutscene, sondern als voll spielbarer Level! Trotz der flotten Inszenierung läuft das Gameplay rundenweise ab und ist – genau wie sein Vorgänger – stark an Firaxis' XCOM angelehnt. Euer Team sucht also wie gewohnt hinter Levelobjekten Deckung und die knappen Aktionspunkte müssen natürlich klug eingesetzt werden.

XCOM trifft eigene Ideen

Während unser Team die ersten Wachen ausschaltet und den Zug besteigt, lernen wir auch gleich einige Besonderheiten kennen. Wie schon im ersten Hard West dürft ihr mit dem Revolver beispielsweise Trick-



Im Tutorial erobern wir einen fahrenden Zug und liefern wir uns Schussgefechte vom Sattel aus.

Mit unserem Team erkunden wir zu Pferd die Umgebung, entdecken Schätze und Quests.

schüsse planen und eure Kugel an bestimmten Objekten abprallen lassen – auf diese Weise schießt ihr kunstvoll um die Ecke und schaltet Feinde in ihrer Deckung aus. Für Fehlschüsse verdient ihr außerdem Glückspunkte, die ihr dann bei Bedarf einsetzen könnt, um eure Trefferchance zu erhöhen.

Eine „Overwatch"-Funktion, mit der eure Helden automatisch auf Gegner feuern, sucht ihr jedoch vergebens. Dafür gibt es das mächtige Bravado-System, das eine aggressive Spielweise belohnt: Wenn es eurer Spielfigur gelingt, einen Gegner mit einem Schuss auszuschalten, erhält sie alle Aktionspunkte zurück und darf das nächste Ziel ins Visier nehmen. Auf diese Weise könnt ihr Abschüsse verketten und mehrere leichte oder angeschlagene Feinde in einem Rutsch ausknipsen.



Wie im Vorgänger lassen wir Schüsse an Fässern abprallen und feuern so um die Ecke.


Auf der Karte entdecken wir kleine Story-Ereignisse, in denen wir Entscheidungen treffen.

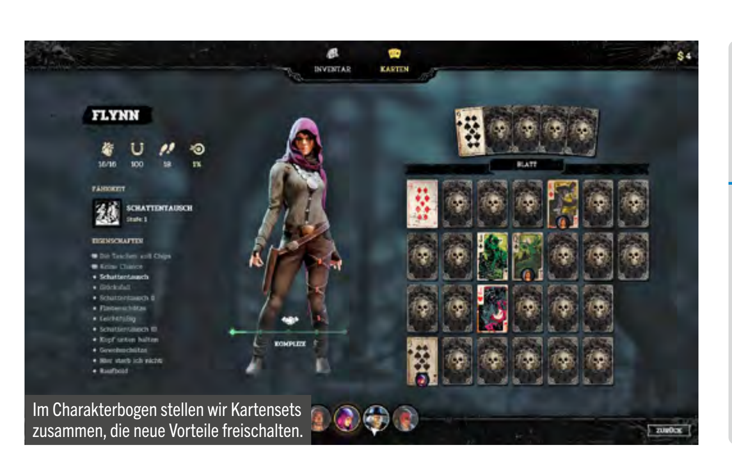
Kampf um die Seele

Schnell zeigt sich, dass der Geisterzug seinen Spitznamen nicht ganz zufällig trägt: Die Lok verwandelt sich in ein mechanisches Höllenwesen mit riesigen Spinnenbeinen, am Steuer sitzt der Leibhaftige. Der luchst unserer Truppe mit einem fiesen Trick ihre Seelen ab – und die sollen wir nun natürlich zurückbeschaffen. Doch bis dahin dürfte es ein weiter Weg sein, die Entwickler peilen eine Spielzeit von 25 Stunden an. Nach dem Tutorial landet unser Team erst mal in einem finsteren, eingeschneiten Tal, das durch eine Lawine von der Außenwelt abgeschnitten ist. Hier müssen wir nun unsere Freunde zusammentrommeln und einen Weg aus dem Tal finden, bevor wir uns auf die Suche nach dem Geisterzug und unseren Seelen machen könnten.

Wir erkunden die frostige Umgebung auf einer Kartenansicht, reiten so von Ort zu Ort, entdecken kleine Schätze oder Story-Ereignisse, in denen wir Entscheidungen treffen müssen. Die wirken sich beispielsweise auf die Teammitglieder aus: Je mehr Loyalitätspunkte wir für eine Figur sammeln, desto treuer steht sie zu Gin Carter. Mit höheren Rängen werden dann auch weitere Boni und Fähigkeiten für die Helden freigeschaltet, die wir gleich in den nächsten Missionen testen dürfen. Flynn besitzt beispielsweise das dunkle Talent Schattentausch. Indem sie einen Lebenspunkt opfert, darf sie damit ihre Position mit der eines Gegners tauschen. Das hat zweierlei Vorteile: Flynn kann sich somit hinter die feindlichen Linien oder in eine gute Schussposition befördern. Und der ahnungslose Gegner landet ungeschützt vor unserem schussbereiten Team. Laughing Deer lernt dafür eine Fähigkeit, mit der er auf Gegner zustürmt und sie mit einem mächtigen Nahkampfangriff attackiert – je größer die Distanz, desto höher der Schaden.

Ein Hauch von Rollenspiel

Zusätzlich erhalten wir im Spielverlauf immer wieder Karten, die wertvolle passive Boni mitbringen. Neue Karten erhalten wir zum Beispiel in Shops, in Beutekisten oder durch Quest-Entscheidungen. Danach wandern sie in einen Pool, aus dem sich alle Helden bedienen dürfen. Jede Spielfigur verfügt über fünf Slots, in die wir Kartensets zusammenstellen, dabei schalten manche Kombinationen sogar besondere Boni oder Fähigkeiten frei. Und natürlich statten wir unser Team ab und zu mit neuen Pistolen, Gewehren und Nahkampfwaffen aus. Old Man Bill startet beispielsweise mit einer alten Schrotflinte, die alle Gegner in einem kegelförmigen Bereich verletzt. Neben der Bewaffnung könnt ihr noch zwei Verbrauchsgegenstände und einen magischen Talisman anlegen, der passive Vorteile liefert. Das ist zwar alles gut und schön, aber der Charakterbogen zeigt auch deutlich: Viel Tiefgang sollte man hier nicht erwarten, die Ausrüstung ist mit zwei Mausklicks gewechselt und es gibt nur vier Charakterwerte zu beachten. Hard West 2 versucht also gar nicht erst, das Rad neu zu erfinden, sondern bleibt nahe am Vorgänger – und genau damit könnte es am Ende ins Schwarze treffen. ❑



Im Charakterbogen stellen wir Kartensets zusammen, die neue Vorteile freischalten.

FELIX MEINT



Ich erwarte zwar kein Meisterwerk, aber einen absolut würdigen Nachfolger.

Das erste Hard West war für mich eine gelungene Überraschung: Obwohl es nie ganz für die Oberklasse reichte, hatte das Spiel eine ganze Menge zu bieten. Und genau diese Stärken scheinen auch im Nachfolger wieder durch: Der Mix aus Wildwest-Setting und düsterer Fantasy macht was her, die Rundentaktik spielt sich sauber und das Erkunden der Karte birgt viel Potenzial. Auch bei der Inszenierung zeigen sich Fortschritte, vor allem der Einstieg mit dem Zugüberfall war ziemlich cool. Etwas Sorge macht mir aber die Übersicht, die war in den ersten Levels manchmal noch ein Problem. Auch die Charakterentwicklung und das Ausrüstungssystem wirken ziemlich oberflächlich – hoffentlich steckt da am Ende genug Tiefe drin, schließlich wollen 25 Spielstunden gut gefüllt sein.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

FIFA

Electronic Arts und FIFA gehen getrennte Wege

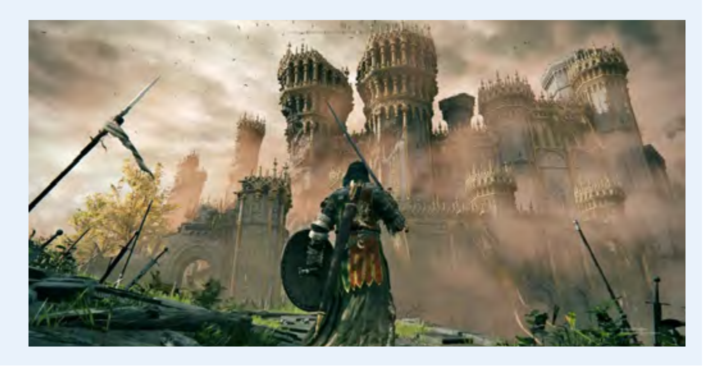
In den vergangenen Monaten gab es bereits einige Gerüchte über die beliebte FIFA-Reihe von EA. Angeblich seien die Namensrechte der FIFA-Lizenz zu teuer, die Verantwortlichen bei FIFA wollten den Preis ihrer Lizenz zumindest verdoppeln, und laut Electronic Arts selbst sei die Lizenz mehr ein Fluch als ein Segen für die Firma. Vor Kurzem erklärte dann auch noch ein bekannter Leaker, dass der nächste FIFA-Ableger unter dem Namen EA Sports Football Club veröffentlicht werden soll. Bisher handelte es sich hierbei natürlich nur um Gerüchte, mittlerweile ist es jedoch offiziell: EA und FIFA operieren in Zukunft voneinander getrennt, wie The New York Times berichtet. Nachdem sich die beiden Parteien nach monatelangen Verhandlungen nicht einig werden konnten, gehen EA und FIFA in Zukunft getrennte Wege. Die derzeitige Vereinbarung wird wohl noch bis zur Fußball-Weltmeisterschaft der Frauen im Sommer des Jahres 2023 anhalten, nach diesem Zeitpunkt müssen sich Fans der FIFA-Reihe ganz offiziell an einen neuen Namen für die beliebte Fußball-Simulation gewöhnen: Die Leaks aus der Vergangenheit bewahrheiten sich, fortan soll die FIFA-Reihe unter dem Namen EA Sports FC veröffentlicht werden. Die Spiele selbst werden sich wohl nicht allzu sehr verändern. Spieler werden immer noch Zugriff auf die diversen Mannschaften und Fußballspieler haben, da diese Lizenzen mit den Teams selbst verhandelt wurden. FIFA-Events werden zwar nicht länger Teil dieser Spiele sein, doch EA hält es nicht für ausgeschlossen, dass ein separater Deal mit FIFA abgeschlossen werden könnte, um zumindest die FIFA-Weltmeisterschaft in ihr Spiel zu bringen. EA hat wohl bereits konkrete Pläne, wie es mit ihrer Fußball-Reihe in Zukunft weitergeht. Beispielsweise möchte der Publisher nun mehr mit anderen Firmen und Marken zusammenarbeiten, um unter anderem Trikots direkt an ihre Spieler zu verkaufen. Interessant zu sehen wird jedoch, wie die Zukunft der FIFA im Anschluss aussehen wird. Die Fußball-Organisation muss sich wohl einen neuen Partner suchen, um ein völlig neues FIFA-Spiel zu kreieren. Die Premier League und Elite Champions League werden dort aber wohl nicht enthalten sein. Deren Rechte sollen bei EA verbleiben. **Daniel Link**



ELDEN RING

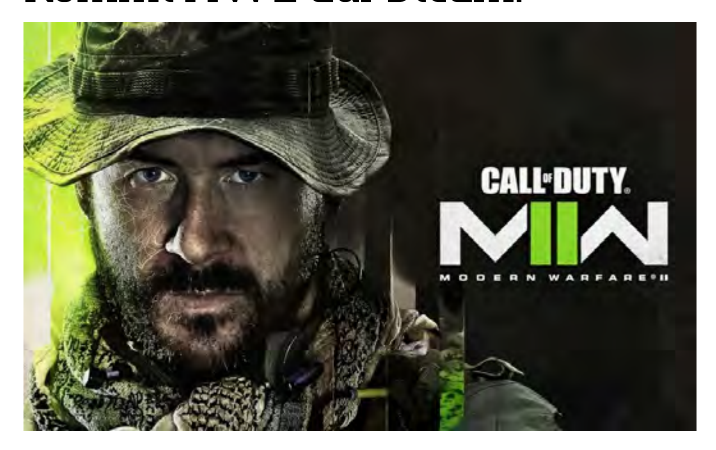
Elden-Ring-Koop dank Mod ohne Einschränkung

Das Seamless-Coop-Projekt für Elden Ring befindet sich endlich in einer offenen Beta. Die Mod soll es euch erlauben, Elden Ring im Koop zu spielen. Zusätzlich kommen Features wie ein Spectator-Modus, sollte man in einem Bosskampf frühzeitig das Zeitliche segnen, ein Votingsystem für die gemeinsame Schnellreise, Nutzung von Pferden, und einen Debuff namens Rot Essence. Dieser soll dafür sorgen, dass Tode trotz der implementierten Features nicht zu sehr an Relevanz verlieren. Die Mod kommt mit einem eigenen Launcher, welcher nicht an Easy Anti Cheat und die Online-Services von Elden Ring gebunden ist. Hierdurch sollte es also nicht zu Komplikationen kommen, wenn ihr das Spiel auf normale Weise spielen möchtet. Die Mod von LukeYui lässt sich ganz einfach über NexusMods herunterladen. **Daniel Link**



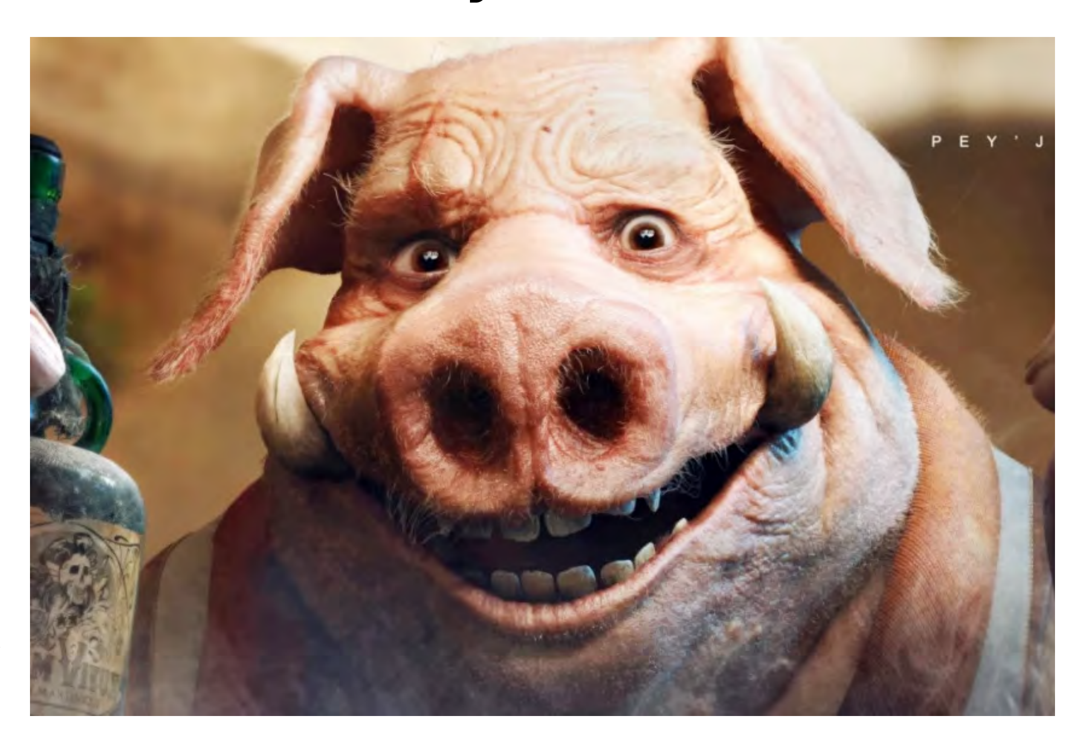
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Kommt MW2 auf Steam?



Den entscheidenden Hinweis soll ein Artwork liefern, das am vergangenen Wochenende zwischenzeitlich auf Steam zu sehen war. Das Artwork zeigte Cover-Star Ghost als Banner und lädt Steam-Nutzer dazu ein, „das komplette Franchise zu erkunden". Inzwischen wurde das Artwork wieder offline genommen. Dass Call of Duty mit Modern Warfare 2 auf Steam zurückkehrt, dürfte aufgrund des Bildes zwar wahrscheinlich sein, bestätigt ist der Release auf der PC-Download-Plattform aber nicht. Es wäre der erste Call of Duty-Titel seit rund sieben Jahren, der bei Steam veröffentlicht würde: Call of Duty: WW2 war der letzte Teil der Ego-Shooter-Reihe, der über die Plattform zugänglich war. Seitdem wurden die PC-Versionen exklusiv über Activisions Battle.net-Launcher vertrieben. Call of Duty: MW 2 soll am 28. Oktober auf den Markt kommen. **David Martin**

Endlich neues Lebenszeichen von Beyond Good and Evil 2



Erinnert sich noch jemand an Beyond Good and Evil 2? Der Nachfolger des Action-Adventures aus dem Jahre 2003, der bisher lediglich einen einzigen Trailer aus dem Jahre 2018 vorweisen kann und sich wohl bereits seit über zehn Jahren bei Ubisoft in Planung befindet? Seitdem herrschte komplette Funkstille um den Titel. Vor Kurzem erhielten wir ein neues Lebenszeichen von Skull and Bones, und nun dürfen auch Fans von Beyond Good and Evil aufatmen: Der Release des Spiels ist zwar wohl noch ziemlich weit entfernt, doch die Entwicklungsarbeiten schreiten zumindest weiterhin voran, wie aus einer neuen Stellenausschreibung von Ubisoft Barcelona hervorgeht. Das Studio sucht derzeit nach einem Senior Gameplay Animator, der das Team bei der Arbeit an Beyond Good and Evil 2, „eines der bisher ambitioniertesten Ubisoft-Projekte“, unterstützen soll. Die Ankündigung umfasst derzeit lediglich einen Twitter-Post. Fans des Spiels sollten also keine allzu großen Hoffnungen hegen, dass Ubisoft schon bald ein wenig Gameplay zu dem Titel zeigen wird. Derzeit befindet sich ebenfalls eine Film-Version von Beyond Good and Evil in Arbeit, die für den Streaming-Dienst Netflix veröffentlicht werden soll. Es ist wohl nicht auszuschließen, dass erste Szenen aus dem neuen Spiel erst nach der Veröffentlichung des Films zu sehen sein werden. **Daniel Link**



Genre: Shooter
Entwickler: Rebellion
Hersteller: Rebellion
Termin: 26. Mai 2022
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 18 Jahren

Sniper Elite 5

Einmal in die Haut eines Scharfschützen schlüpfen und Nazis den Hintern versohlen: mit Sniper Elite 5 gar kein Problem! Der Stealth-Shooter des Entwicklerstudios Rebellion erschien am 26. Mai und erzählt wie die Vorgänger einen Abschnitt aus dem Leben des Snipers Karl Fairburne. Warum uns der Titel trotz langweiliger Story gut gefallen hat, erklären wir euch in unserem Test.

Von: Michael Grünwald

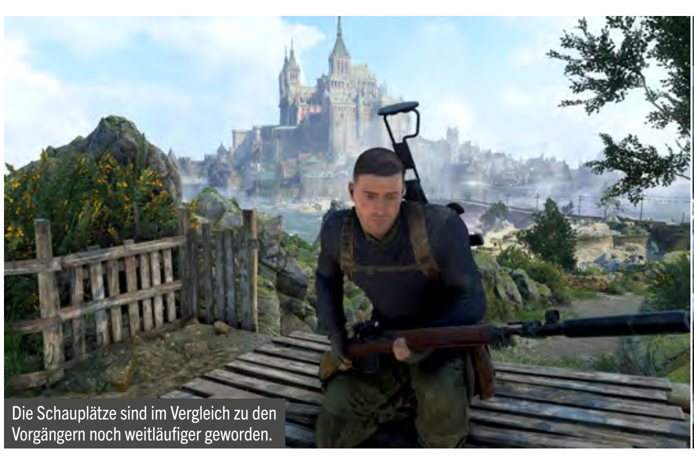
Karl Fairburne kommt viel herum: Nach seinen letzten Ausflügen nach Nordafrika und Italien verschlägt es den amerikanischen Scharfschützen in Sniper Elite 5 dieses Mal ins von den Deutschen besetzte Frankreich. Das britische Entwicklerstudio Rebellion, das neben der Sniper-Elite-Reihe auch für die Zombie-Army-Spiele bekannt ist, hebt auch seinem neuen Titel wieder ganz bewusst von anderen Shootern ab. Im Mittelpunkt stehen weniger actiongeladene Schießereien, sondern vielmehr geht es um heimliches Vorgehen.

Zwar ist es theoretisch auch im fünften Teil möglich, sich seinen Weg durch die Gegner zu ballern, doch das stille Infiltrieren der verschiedenen Locations macht den Großteil des Nervenkitzels aus. In Sachen Gameplay schlagen die Entwickler mit Sniper Elite 5 noch mehr den Weg der grandiosen Hitman-Reihe ein: weitläufige Areale, verschiedene Wege, etliche Verstecke und unterschiedliche Herangehensweisen, um die Ziele abzumurksen. Und einen Mehrspieler-Part gibt's natürlich auch wieder!

Kein Oscar für's beste Drehbuch

In guter, alter Sniper-Elite-Manier kommt die Story sehr klischeemäßig und schon fast trashig daher. Unter der Leitung eines Super-Nazi-Bösewichts entwickeln die Deutschen eine Super-Nazi-Bösewicht-Waffe und wir müssen die Super-Nazis eben aufhalten. Grob zusammengefasst war es das auch schon. Wir gehen aber trotzdem ein wenig mehr ins Detail.

Als Karl Fairburne kommen wir in den gefährlichsten Phasen des Zweiten Weltkriegs unserem Antagonisten Adalbert Möller auf die Spur. Der ist an einem Geheimprojekt namens Operation Krake beteiligt. In insgesamt neun Locations durchsuchen wir Chateaus, Festungen, Militäranlagen und ganze Dörfer nach Akten, die uns dabei



Die Schauplätze sind im Vergleich zu den Vorgängern noch weitläufiger geworden.



Als Karl Fairburne müssen wir etliche von Deutschen besetzte Ortschaften infiltrieren.

helfen sollen, dem Ober-Nazi das Handwerk zu legen.

In Zwischensequenzen erfahren wir, wo es uns als nächstes hin verschlägt und wie unsere Feinde auf unsere Aktionen reagieren. Unterstützung bekommen wir von einigen Widerstandskämpfern, die uns zwischen den Missionen von A nach B fahren. In den Locations sind wir dagegen auf uns allein gestellt. Ein guter Scharfschütze braucht schließlich nichts weiter als sein Gewehr und Ruhe.

Wie lange die Kampagne einen beschäftigen wird, lässt sich bei einem Spiel wie Sniper Elite 5 natürlich sehr schwer einschätzen. Wir haben in unserem Durchlauf unterschiedliche Herangehensweisen versucht, einige Nebenmissionen absolviert und waren nach etwa 18 Stunden beim Abspann angelangt. Wer eher mit Krawall in die Gegnermassen stürmt, weniger auf Planung setzt und auf einer der leichteren von fünf Schwierigkeitsstufen spielt, wird wesentlich schneller am Ende angekommen sein.

Die Umgebungen machen einiges her, doch die Charaktere sind kein Augenschmaus.



In einem klassischen Waffenrad wählen wir unsere Waffen und Ausrüstung aus.

Action-Feuerwerk oder stilles Mäuschen

Empfehlenswert ist es jedoch, die ganze Sache mit einer ordentlichen Portion Planung anzugehen und nicht sofort Hals über Kopf alles kurz und kleinzuschießen. Denn schon ab dem mittleren Schwierigkeitsgrad hält unser Sniper nicht gerade viele Treffer aus. Außerdem erkennen die Gegner recht schnell verdächtige Bewegungen in der Ferne. Heimliches Vorgehen hat also definitiv seine Vorteile.

Mit unserem Fernglas markieren wir zunächst die patrouillierenden Soldaten für eine bessere Übersicht. Hilfe leistet da außerdem eine Mini-Map, auf der die Wachen grob als weißer Kreis gekennzeichnet sind.

Sollten uns die Deutschen einmal aus dem Augenwinkel erspäht haben, können wir uns noch schnell hinter Objekten oder im hohen Gras verstecken. Sobald sie aber in den Gefechtsmodus geschaltet haben, müssen die Waffen für sich sprechen.

Von Scharfschützengewehren wie der Karabiner 98K über Pistolen und Maschinenpistolen wie der M1911 oder der MP40 bietet Sniper Elite 5 wieder eine große Auswahl an Weltkriegswummen. Zusätzlich lassen sich diese Knarren individuell anpassen.

Egal, ob Griffe, Visiere, Mündungen oder Magazine, für jede Vorgehensweise gibt's das passende Update. Die meisten Aufsätze schalten wir durch den Fortschritt in der Kampagne oder gefundene Werkbänke frei. Wir müssen also ein wenig spielen, um die praktischen Schalldämpfer auf unsere Waffen aufschrauben zu können.


An Wurzeln können wir nun klettern, um noch heimlicher in viele Gebäude zu gelangen..


Heimlich Getränke vergiften? Das darf sonst eigentlich nur Agent 47 in Hitman.



Im Koop-Modus ist Zusammenarbeit und genauso viel Vorsicht wie alleine gefragt.

Ob jetzt heimlich, still und leise oder mit viel Krawall, wir können euch sagen, dass beide Wege extrem großen Spaß bereiten. Das Gameplay ist fordernd und funktioniert bis auf ein paar wenige hakelige Animationen beim Tragen und Ablegen von bewusstlosen Körpern sehr gut.

Karl, der Kletteraffe

Ein paar neue Features haben ebenfalls den Weg in das Spiel gefunden: Unser Charakter kann nun beispielsweise an Wurzeln klettern, um auch in der Vertikalen mehr Möglichkeiten zu schaffen. So richtig innovativ ist das zwar nicht, aber dennoch bringt es noch mehr Abwechslung ins Gameplay. Wenn wir mit automatischen Waffen und Pistolen auf unsere Gegner feuern, wechselt die Ansicht außerdem von der Third- in die First-Person-Perspektive. Das erleichtert die Handhabung der Knarren immens. Auf der Playstation 5 sind mit dem Dualsense-Gamepad zusätzlich noch Trigger-Effekte beim Abzug zu spüren. Doch auch das Spielgefühl mit Maus und Tastatur funktioniert einwandfrei.

Ein bisschen nervig ist es dagegen, dass unser Charakter über manche Stufen oder hüfthohe Hindernisse nicht steigen kann. Außerdem sind wir während des Testens häufiger auf unsichtbare Wände gestoßen. In beiden Fällen mussten wir dann erst eine Runde bis zur nächsten Rampe oder dem nächsten Übergang drehen und dann den Weg weitergehen.

Agent 47 im Zweiten Weltkrieg

Trotz dieser kleineren Mängel sind die Schauplätze toll gestaltet und erinnern mit ihren weitläufigen Arealen an die Hitman-Reihe von Entwickler IO Interactive. Es gibt etliche Wege, die wir entlangschleichen können und sogar hin und wieder die Möglichkeit, ein Ziel mittels besonderer Inszenierung auszuschalten.

Pro Mission haben wir nämlich ein sogenanntes Todeslistenziel, das wir eliminieren sollen. Um eine neue Waffe freizuschalten, können wir den Schurken beispielsweise mit einem herunterfallenden Kronleuchter zur Strecke bringen. Obendrauf erhalten wir Extra-Erfahrungspunkte, durch die wir im Kampagnenrang aufsteigen.

Durch diese Rangaufstiege schalten wir bestimmte Fertigkeiten frei, die sich in Kampf, Ausrüstung und Körper unterteilen. Jede Kategorie besitzt neun verschiedene Verbesserungen. Von mehr Ausrüstungsplätzen über eine Selbst-Wiederbelebung bis hin zu einer beschleunigten Gesundheitsregeneration sind hierbei vor allem recht klassische Fertigkeiten mit von der Partie. Die meisten von ihnen sind im Endeffekt aber ziemlich unnütz.

Optisches Mittelmaß

Kommen wir zur technischen Komponente: Während Teil vier noch für seine verbesserte Grafik gelobt wurde, hat sich seitdem nicht mehr allzu viel verändert. Vor allem die Gesichter der Charaktere sehen arg verwaschen und detailarm aus. Selbst so manches Playstation-4-Spiel hat zum Ende der letzten Generation eine deutlich schickere Optik zu bieten gehabt.

Die Umgebungen wirken dagegen um einiges schöner und lebendiger. Manche Missionen starten wir auf Anhöhen und wenn wir dann einen Blick auf unseren kommenden Schauplatz in der Ferne werfen, dann kann sich das durchaus sehen lassen. Auch die bekannten Killcams nach einem tödlichen Treffer sind natürlich wieder mit von der Partie. Nachdem der Abzug betätigt


Die Widerstandskämpferin Marie Chevalier unterstützt uns im Kampf gegen die Nazis.



Sobald der tödliche Schuss abgefeuert wurde, können wir die Zeit kontrollieren.


Sobald wir zielen, wechselt die Kamera im neuen Teil in die First-Person-Ansicht.

MEINE MEINUNG

Michael Grünwald



Wer schleichen liebt, wird auch Sniper Elite 5 lieben!

Ich hatte bisher so meine Probleme mit der Sniper-Elite-Reihe. Was mich selbst sehr wundert, denn ich liebe Stealth-Spiele und auch zu Shootern sag ich nicht nein. Doch irgendwas hat mich an den letzten Teilen immer gestört. Vielleicht war es die klischeebehaftete Story, vielleicht die schwankende KI, ich bin mir einfach nicht sicher. Doch Sniper Elite 5 hat mich am Ende tatsächlich überzeugen können. Und das vor allem aufgrund des gelungenen Gameplays, das sich mit weiten Arealen und verschiedenen Möglichkeiten noch mehr in Richtung der Hitman-Reihe orientiert. Ich werde mir nach dem Teststress auf jeden Fall nochmal in Ruhe einen zweiten Durchgang genehmigen. Außerdem gibt's ja auch noch einen Multiplayer-Modus zum Ausprobieren.

PRO UND CONTRA

- + Spaßiges Gameplay
- + Weitläufige Schauplätze
- + Großer Umfang mit Koop- und Mehrspieler-Modi
- + Etliche Anpassungsmöglichkeiten
- + Viele mögliche Herangehensweisen
- + Gute englische Sprachausgabe
- − Schwache Story
- − Altbackene Charaktermodelle
- − Seltene KI-Aussetzer



wurde, wechselt das Spiel in eine cineastische Zeitlupenperspektive und zeigt in Röntgenansicht an, welche Organe oder Körperteile wir bei unserem Gegner getroffen haben.

Da wird mal das Herz durchlöchert, mal das Hirn durchschossen und mal fliegen die Hoden in hohem Bogen davon. Schon brutal, doch richtig blutig wird Sniper Elite abseits dieser Momente auch im fünften Teil nicht wirklich. Das ist auch völlig ausreichend. Wer das Feature überflüssig findet, kann es in den Menüs zudem auch ganz einfach abschalten.

Einfach mal Akzente setzen

Soundtechnisch überzeugt das Spiel einmal mehr. Die Weltkriegswaffen klingen ordentlich wuchtig und heulende Sirenen oder Luftabwehrfeuer sorgen für einen hohen Grad an realistischer Audiokulisse. Zwar gibt's nur englische Sprachausgabe, doch deutsche Soldaten sprechen Deutsch und nicht wie in vielen anderen Spielen in gebrochenem Englisch. Lustig wird es allerdings hin und wieder, wenn wir unsere Feinde während eines Dialogs hinterrücks kaltstellen. Manchmal quasseln die toten oder betäubten Gegner dann nämlich noch munter weiter. Sprechende Leichen gibt's eben nur bei Sniper Elite.

Auch unsere helfenden Widerstands-Kämpfer haben in den Zwischensequenzen unterschiedliche Akzente. Die Britin Charlie Barton spricht beispielsweise in feinstem Englisch, während Marie Chevalier einen noblen französischen Dialekt mit ins Spiel bringt. Für die Immersion definitiv eine runde Sache, wenn jetzt halt noch die Story etwas mehr zu bieten hätte …

Teamwork ist gefragt

Die Kampagne lässt sich übrigens auch komplett im Koop-Modus durchspielen. Zusammen mit einer Freundin oder einem Freund ist dann vor allem taktisches Vorgehen gefragt. Wir können die Gegner zu zweit natürlich besser umzingeln und einen nach dem anderen lautlos ausschalten.

In der Koop-Session läuft auch kein Karl-Klon mit uns herum, sondern eine andere Widerstandskämpferin, in deren Haut einer der beiden schlüpft. Unser Mitspieler sieht außerdem alle markierten Soldaten und kann ebenfalls Munition und andere Gegenstände aufsammeln.

Zusätzlich gibt's einen Invasionsmodus. Dort können wir in die Kampagne einer anderen Spielerin oder eines anderen Spielers eindringen und als deutscher Soldat Jagd auf die Person machen. Auch hier besteht die Option, die Invasionen im Menü zu deaktivieren, wenn wir lieber ungestört bleiben möchten.

Zu guter Letzt besitzt Sniper Elite 5 wieder einen Überleben- und PvP-Multiplayermodus. Während wir im Erstgenannten mit bis zu drei anderen Personen ein bestimmtes Areal vor Feindwellen verteidigen müssen, stehen uns im PVP-Bereich klassische teambasierte und Free-for-All-Modi zur Verfügung.

Testen konnten wir den Multiplayer jedoch noch nicht, denn eine Partie kam vor dem Release einfach noch nicht zustande. Wir sind aber zuversichtlich, dass auch die teambasierten Modi eine gute Ergänzung zum gelungenen Gesamtpaket sind.

Entwicklerstudio Rebellion hat es mit dem fünften Teil der Reihe geschafft, trotz einer veralteten Grafik und einer recht langweiligen Klischee-Story ein tolles Spiel für Stealth- und Shooter-Fans auf die Beine zu stellen. Sniper Elite 5 ist seit dem 26. Mai für PC, PS5, PS4, Xbox Series X/S und Xbox One erhältlich. ❑

Deadite-Schlachten, wie das suppt hier: Saftig, spritzig, blutig, gut. Williamssche sägt schön in den Bauch, Hail to the King – so ist der Brauch!

Evil Dead: The Game

Genre: Action
Entwickler: Saber Interactive
Hersteller: Saber Int./Boss Team Games
Termin: 13. Mai 2022
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 18 Jahren

Von: Christian Dörre

Groovy oder eher gar nicht mal so gut? Wir gehen dieser Frage in unserem Test zum Tanz-der-Teufel-Multiplayer-Gemetzel auf den Grund.

Sam Raimis Tanz-der-Teufel-Filme, Trilogie-Abschluss Armee der Finsternis und auch die leider abgesetzte, drei Staffeln umfassende Serie Ash vs. Evil Dead sind Kult. Fans aus aller Welt lieben die Mischung aus Horror und Klamauk und natürlich den genial von Bruce Campbell verkörperten Protagonisten Ash Williams. Wirklich gute Videospiel-Umsetzungen waren dem von sich selbst ein bisschen zu sehr überzeugten S-Mart-Verkäufer mit der Kettensäge und dem Boomstick allerdings nicht vergönnt. Das soll sich nun ändern, denn Saber Interactive, die Macher von World War Z, brachten jetzt ein asymmetrisches Multiplayer-Spiel zum Evil-Dead-Franchise heraus, das auf den Spuren von Dead by Daylight und Left 4 Dead wandelt und viel Fan-Service bieten soll. Wir haben uns natürlich auf das Spiel gestürzt wie Lothar Matthäus ein kandarischer Dämon auf ein College-Mädchen und verraten euch, warum Evil Dead: The Game zwar hinter seinen Möglichkeiten zurückbleibt, Fans der Vorlage aber zumindest kurzzeitig unterhalten wird.

Spiel des Überlebens

In Evil Dead: The Game spielt ihr entweder als einer von vier Überlebenden oder als Dämon. Bei den Überlebenden wählt ihr zwischen aus den Filmen und der Serie bekannten Charakteren, die in vier verschiedene Klassen aufgeteilt sind: Anführer, Krieger, Jäger und Unterstützung. Da die Entwickler sich wohl dachten, dass so ziemlich jeder gerne mit Ash Williams spielen würde, gibt eine Version des Helden mit der großen Klappe in jeder Kategorie. Die Unterschiede zwischen den Klassen sind relativ selbsterklärend. Anführer bekommen nicht so schnell Angst und können mit ihrer Spezialfähigkeit Team-Mitglieder stärken. Krieger sind Nahkämpfer, Jäger sind Fernkämpfer und Unterstützer heilen Gruppenmitglieder in der Nähe mit verschiedenen Aktionen und können ihnen auch die Angst nehmen. Jeder Charakter kann zudem mit verschiedenen Skills verbessert werden. Das ist allerdings etwas blöd gelöst, denn ihr bekommt Fähigkeitspunkte nicht automatisch mit einem Stufenaufstieg, sondern müsst im Charaktermenü erst mit dem Level-Up verdiente Punkte


Evil Dead: The Game ist klar auf Teamplay ausgelegt. Nur, wer in der Gruppe zusammenarbeitet, hat gegen Bossgegner wie Evil Ash eine Chance.

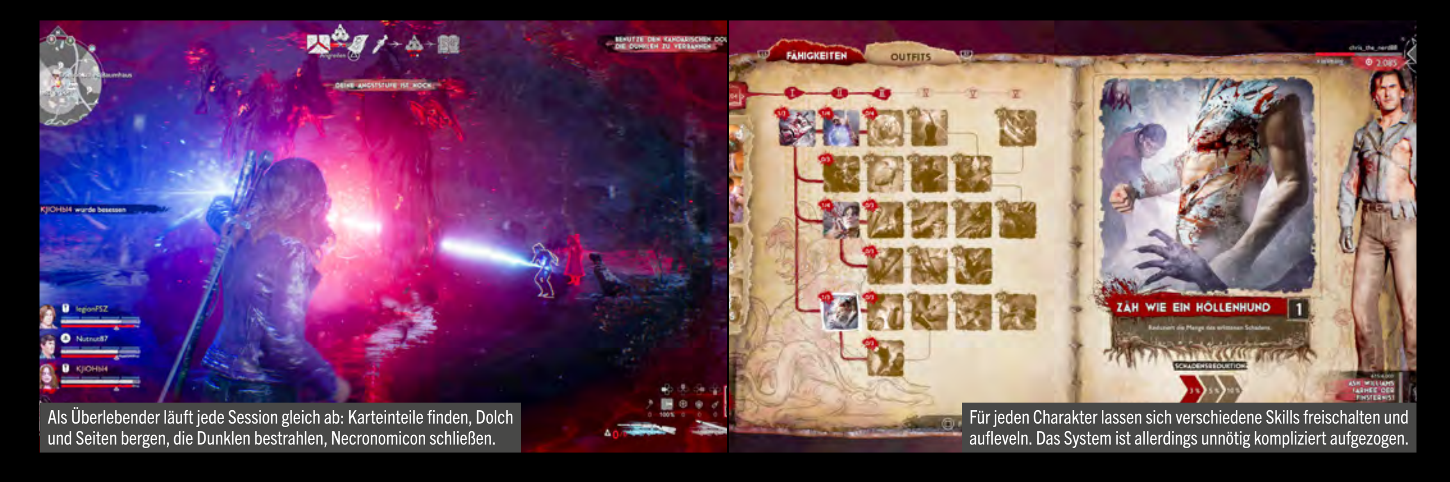

Mit jeder Waffe gibt es verschiedene Finishing-Moves. Leider kann man nicht aussuchen, welche man ausführt und die Animationen dauern zu lang.

Vor jedem Match sucht ihr euch einen Charakter aus vier unterschiedlichen Klassen aus. Eine Version von Ash Williams ist in jeder Klasse vertreten.

für einen Skill-Punkt ausgeben. Ja, das ist genauso bescheuert, wie es sich anhört. Ohnehin sollte man trotz neuer Fähigkeiten und Verbesserungen nicht erwarten, dass sich das Spielgefühl sonderlich unterscheidet. Egal, welche Klasse, alle Charaktere spielen sich sehr ähnlich. Während des Tests konnten wir uns beispielsweise auch recht mühelos mit unserer Jägerin durchprügeln, als wir zunächst keine Fernkampfwaffe fanden. So verwundert es auch nicht, dass viele Spieler nicht auf die Klassen ihrer Kameraden achten, sondern einfach immer das beste Zeug einsacken, das sie finden können.

Vier Freunde müsst ihr sein

Dabei baut das Spiel darauf, dass sich die Spieler gegenseitig unterstützen. Hilfreiche Gegenstände lassen sich mit L1 markieren. So kann man zum Beispiel auch ganz ohne Voice-Chat einem Ash Bescheid sagen, dass eine Kettensäge im Schuppen liegt oder anzeigen, wo es Pink-F-Flaschen gibt. Mit denen kann man innerhalb einer Session nämlich Charakterwerte wie Nahkampf, Fernkampf, Gesundheit, Ausdauer oder Amulette verbessern. Letztere gewähren zusätzlichen Schutz. Ihr merkt schon, ihr solltet in Evil Dead: The Game nicht einfach auf Deadite-Fieslinge zustürmen, ansonsten landet ihr schneller in der Hölle, als ihr „Klaatu Verata Nektu“ sagen könnt. Ihr startet in jede Runde ohne Waffen oder sonstige Gegenstände und solltet daher mit eurer Gruppe auch Hütten und Häuser nach hilfreichen Dingen durchforsten. Dabei dürft ihr aber nicht das Zeitlimit außer Augen lassen. Innerhalb von 30 Minuten müsst ihr drei Kartenteile finden, wodurch euch die Fundorte des kandarischen Dolches sowie der fehlenden Seiten des Necronomicons offenbart werden. Die lassen sich aber nicht einfach aufheben. Stattdessen müsst ihr innerhalb eines abgesteckten Bereiches Gegnerhorden abwehren, bis ihr das Objekt schließlich einsacken könnt. Anschließend werden die manifestierten dunklen Mächte auf der Karte markiert. Den Dunklen müsst ihr dann noch einheizen, bevor schlussendlich das Necronomicon erscheint, das ihr zwei Minuten vor Gegnern beschützen müsst, bis es das Böse einsaugt und ihr die Runde gewonnen habt. Klingt verwirrend, ist aber tatsächlich schnell durchschaut. Das liegt vor allem daran, dass jede Runde genau gleich abläuft: Ausrüsten, Kartenstücke finden, Dolch und Seiten einsacken, Dunkle verstrahlen, Necronomicon schützen. Dazwischen sammelt man besseres Zeug, killt Gegner und rennt entweder durch die Gegend oder fährt mit einem Auto. Wer fährt oder schießt, verrät aber natürlich dem Dämon seine Position, sodass dieser seine Horden schicken oder Fallen einsetzen kann. Allerdings sind die Karten eben auch wirklich groß. Und dennoch fehlt es auch hier an Abwechslung, denn zum Launch stehen nur zwei Maps zur Verfügung. Eine dritte soll demnächst als Gratis-DLC erscheinen. Obwohl die Karten verschiedene Witterungsbe-



Als Überlebender läuft jede Session gleich ab: Karteinteile finden, Dolch und Seiten bergen, die Dunklen bestrahlen, Necronomicon schließen.

Für jeden Charakter lassen sich verschiedene Skills freischalten und aufleveln. Das System ist allerdings unnötig kompliziert aufgezogen.


Habt ihr als Dämon eine bestimmte Bedrohungsstufe erreicht, dürft ihr Bossgegner beschwören und in deren faulige Haut schlüpfen.

dingungen bieten und verhältnismäßig groß sind, hat man schnell alles gesehen. Das ist schade, denn auch spielerisch gibt es nicht allzu viel Varianz. Fans der Vorlage freuen sich natürlich, als Ash die Kettensäge oder als Henry, der Rote, das Schwert zu schwingen und dabei zu sehen, wie gemäß der Vorlage das Blut nur so spritzt und allerlei Körperteile durch die Luft fliegen. Auch das nutzt sich aber relativ zügig ab. Die Kamera ist etwas zu nah an den Charakteren, das Movement ist etwas sperrig und die spektakulären Finishing-Moves hat man auch bald alle gesehen, was dazu führt, dass man oftmals auf sie verzichtet, weil sie viel zu viel Zeit kosten, während die Gruppe gerade von Gegnern angegriffen wird. Die Heil-Animation ist sogar besonders nervig. Will man Lebensenergie zurückgewinnen, muss man einen Schluck Cola trinken. Das dauert aber viel zu lange und die Energie bekommt man nur, wenn die komplette Animation beendet wird. Im Eifer des Gefechts mal eben heilen, das ist so teilweise unmöglich. Auch das Angst-System im Spiel kann einem ganz schön auf den Senkel gehen. Die Idee ist dabei gar nicht übel. Sind Spieler alleine im Dunkeln unterwegs, tappen in Fallen oder sehen sich einer Übermacht gegenüber, bekommen sie Angst und können vom Dämon besessen werden. Die Furcht weicht erst wieder aus dem Leib, wenn eine Lichtquelle entzündet wird. Manchmal ist die Angst-Leiste aber nicht nachvollziehbar. Gerade noch sank sie auf Null, steigt sie plötzlich viel zu schnell und grundlos. Hier sollte noch am Balancing gearbeitet werden.

Demonomania

Und apropos Balancing: Das ist die perfekte Überleitung, um zum Spiel als Kandarischer Dämon zu kommen. Seid ihr auf der bösen Seite unterwegs, schwebt ihr gestaltlos über die Map und sammelt Höllenenergie ein, die ihr verwendet, um Fallen zu legen und Deadites zu beschwören. Außerdem könnt ihr damit die Kontrolle von niederen Dämonen oder sogar von Autos übernehmen. Höllenenergie ist quasi Dämonenwährung. Zudem kann man Menschen Angst einjagen, indem man körperlos durch sie hindurchspringt. Je mehr Angst ihr den Überlebenden einjagt und je mehr Schaden sie durch eure Fallen und Beschwörungen erleiden, desto schneller steigt eure Bedrohungsstufe, wodurch ihr Skill-Punkte erhaltet, um beispielsweise mehr Dämonen, kürzere Abklingzeiten der Fähigkeiten oder die Beschwörung eines Bossgegners freizuschalten, den man dann auch selbst spielt. Der Clou ist jedoch, dass man anfangs nicht weiß, wo die Überlebenden auf der Karte sind. Man muss sie suchen und hoffen, dass sie sich durch Geräusche verraten. Der Modus als kandarischer Dämon ist durchaus spaßig und bietet auch etwas mehr Abwechslung als das immer gleiche Gemetzel auf der Überlebenden-Seite, allerdings nerven auch hier einige Dinge. So ist das andauernde Sammeln von Höllenenergie etwas mühselig und man ist im Handeln zu sehr eingeschränkt. Man darf Fallen nicht frei platzieren, sondern immer nur an vorgege-


Als Überlebender wird man oft von Gegnern umzingelt. Tipp: Finisher einsetzen, denn auch die Deadites müssen die Animation abwarten.

In den kurzen Solo-Missionen gibt es allerhand Fan-Service, Präsentation und Spieldesign sind aber eher zweckmäßig. Da wäre mehr drin gewesen.


Evil Dead: The Game kämpft mit vielen kleinen Nervigkeiten, Look und Atmosphäre der Vorlage werden aber tatsächlich gut eingefangen.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



Nettes Splatter-Fest, dem es an Feinschliff & Abwechslung fehlt

Wie so viele Fans von Evil Dead hätte auch ich mir ein Solo-Abenteuer gewünscht. Dennoch hatte ich viel Spaß mit dem Multiplayer-Game. Atmosphäre, Humor und Look der Vorlage werden gut eingefangen, das Spiel sieht toll aus und das Blut fließt in Strömen. In einem guten Team macht es also durchaus Laune, die Deadite-Fieslinge zurück in die Hölle zu schicken. Andersherum sorgt es für mächtig Schadenfreude, Freunden oder Fremden als Dämon das Leben so richtig schwer zu machen. Allerdings ist das Gameplay, ja der ganze Ablauf der Sessions, äußerst repetitiv und zwei Maps sind zu wenig. Dazu kommen viele weitere kleine Nerv-Elemente, wie das Panzer-Movement, das teils lausige Treffer-Feedback oder Balancing-Probleme. Evil Dead: The Game ist nett für zwischendurch, aber nicht so groovy, wie es sein könnte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Atmosphäre und Humor der Vorlage
- ➕ Große Maps mit bekannten Locations
- ➕ Viele freischaltbare Fähigkeiten
- ➕ Ein Fest für Splatter-Fans
- ➕ Nette Singleplayer-Missionen, …
- ➖ … die spielerisch recht einfallslos sind
- ➖ Sehr repetitives Gameplay
- ➖ Nur zwei Maps zum Launch
- ➖ Klassen spielen sich zu ähnlich
- ➖ Diverse Balancing-Probleme
- ➖ Sperriges Movement
- ➖ Animationen oft zu lang und nicht abbrechbar
- ➖ Schwaches Treffer-Feedback (Schusswaffen)



benen Punkten. Wer mal als Dämon unterwegs war und dann die andere Seite spielt, weiß also, wo überall Gegner kommen könnten. Der größte Kritikpunkt ist aber eben das Balancing. Kämpft man gegen eine Gruppe Einzelkämpfer, macht man die mit Leichtigkeit platt. Gegen ein eingespieltes Team sieht es aber genau anders aus. Hier bringt selbst das Spawnen eines Bosses kaum etwas.

Bonus für Solisten

Evil Dead: The Game könnt ihr im Vierer-Team gegen einen KI-Dämon oder gegen einen echten Spieler in der Rolle spielen. Zudem dürft ihr natürlich selbst als Dämon gegen vier Spieler losziehen oder im individuellen Modus auch kleinere Überlebenden-Teams gegen einen Dämon antreten lassen. Freunde sind schnell eingeladen und Crossplay funktioniert reibungslos. Zudem ist es auch möglich, alleine mit drei KI-Überlebenden gegen einen KI-Dämon zu spielen. Davon raten wir allerdings ab, denn die KI-Kollegen sind reichlich dämlich. Als Solo-Spieler freut man sich hingegen über fünf Einzelspieler-Missionen, die Szenen aus Filmen und Serie nachempfunden sind. So müssen wir als Ash beispielsweise Lindas Kopf ausgraben und Henrietta bekämpfen. Wie im ganzen Spiel werden hier Atmosphäre, Look und Humor der Vorlagen gut eingefangen, sodass Fans sich durchaus über diesen kleinen Bonus freuen werden – gerade auch, da man hier weitere spielbare Figuren freischalten kann. Allerdings ist die Präsentation über Standbilder, ohne Zwischensequenzen, recht dürftig und spielerisch erwartet einen auch nicht viel mehr als das Zurückschlagen von Gegnerwellen. Nett, aber für Einzelspieler rechtfertigt das keinen Kauf.

Trotzdem kein Flop

Wir haben hier die vielen Baustellen von Evil Dead: The Game genannt, trotzdem ist der Titel kein schlechtes Spiel. Es fehlt an Inhalt, an Abwechslung und an Feinschliff, doch wir hatten während des Tests auch viel Spaß mit dem Spiel. Unsere Redaktion lieferte sich teilweise wunderbar verzweifelte Schlachten gegen die dämonische Übermacht und als Splatter-Fan erfreut man sich an der vollkommen überdrehten Gewalt. Wer die Vorlage kennt, wird zudem immer wieder mit schönen Anspielungen überrascht. Nach ein paar Matches war aber eben auch immer die Luft raus. Die Finisher wiederholten sich, auch die neuen Fähigkeiten brachten keine Abwechslung und der immer gleiche Spielablauf sorgte für Langeweile. Hier sollte sich Saber Interactive etwas einfallen lassen, denn der Titel bietet momentan allgemein zu wenig, um sich damit länger zu beschäftigen. Evil Dead: The Game bleibt Stand jetzt hinter seinen Möglichkeiten. Für ein, zwei oder drei Matches zwischendurch taugt die blutige Mehrspielerhatz aber allemal, denn egal, wie genervt wir vom Spiel nach einer gewissen Zeit waren, am nächsten Tag machten die ersten paar Runden wieder Spaß. ❑


Als Dämon kann man von verängstigten Überlebenden Besitz ergreifen und deren Mitspielern in den Rücken fallen. Hier kommt Schadenfreude auf.

Da die zwei Maps sehr groß sind, darf man auch Fahrzeuge nutzen. Doch Vorsicht: Dadurch erfährt der Dämon, wo man sich gerade aufhält.



Genre: Rollenspiel
Entwickler: Big Bad Wolf
Hersteller: Nacon
Termin: 19. Mai 2022
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 18 Jahren

Vampire: The Masquerade **Swansong**

Vampire: The Masquerade – Swangsong ist ein Choose-your-own-Adventure-Game. Passend zum World-of-Darkness-Universum bietet die Story Entscheidungen mit weitreichenden Konsequenzen, gepresst in ein RPG-Korsett aus schwarzem Leder. Der Test verrät, ob der Titel vor kreativem Saft nur so spritzt oder wir es mit einem blutleeren Kadaver zu tun haben.

Von: Christian Fußy

Videospielumsetzungen des World-of-Darkness-Universums scheinen konstant damit belastet zu sein, von Leuten mit fantastischen Ideen entwickelt zu werden, die keine Ahnung davon haben, wie man diese anständig – und vor allem Mainstream-tauglich – umsetzt. Selbst die wohl beliebteste Adaption des Franchise, Vampire the Masquerade – Bloodlines von 2004, ist kein auf Hochglanz poliertes Meisterwerk, sondern ein sehr spezielles Kultspiel für Liebhaber eigenartiger Werke. Entwickler Troika Games kompensierte zwar viele der offensichtlichen Verfehlungen des Titels durch originelles und hochambitioniertes Game-Design rutschte aber trotzdem noch vor Release in den finanziellen Ruin ab. Und auch bei der Entwicklung des direkten Nachfolgers, der seit mehreren Jahren bei Paradox Interactive in der Produktionshölle steckt, deutet alles darauf hin, dass die kreative Seite und die geschäftliche in kompletter Disharmonie agieren. Möglicherweise ist das Franchise einfach verdammt dazu, hochinteressante Titel hervorzubringen, die man aber guten Gewissens kaum jemandem empfehlen würde.

Von diesem Fluch ist nun auch die neue Umsetzung der Reihe, Vampire: The Masquerade - Swansong, betroffen. Im narrativen Rollenspiel übernehmen wir die Kontrolle über drei verschiedene Vampire im Dienst des Blutsauger-Prinzen von Boston. Der ist, anders als es der Titel vielleicht vermuten lässt, eine Frau namens Hazel Iversen.

Prinz und Kunz – die Hauptfiguren in Swansong

Nach einem brutalen Anschlag auf eine Party in ihrem Auftrag, bei der viele verschiedene Parteien der Vampir-High-Society anwesend waren, verdächtigt erst einmal jeder jeden des Verrats. Damit dieses politische Pulverfass Iversen nicht um die Ohren fliegt, beauftragt sie unsere Spielfiguren mit der Aufklärung des Verbrechens. Dazu müssen wir uns zum Teil in die Welt der Menschen begeben, ohne die namensgebende „Maskerade“ zu verletzen. Also die Vorgabe, dass die Sterblichen nichts von der Existenz der Vampire mitbekommen sollen.

Die Story findet in einer Nacht statt und ist in verschiedene Phasen gegliedert, in denen wir jeweils ein Kapitel mit jedem der drei spielbaren Charaktere absolvieren müssen. Das Spiel speichert dabei automatisch, ein manuelles Sichern während der Missionen ist nicht möglich. Unser Trio setzt sich folgendermaßen zusammen:

Emem, eine ehemalige Jazz-Diva, Clubbesitzerin und Mitglied des kosmopolitischen Toreador-Clans. Ihre aktuelle Freundin zählt als designierte Partyplanerin zu den Hauptverdächtigen. Außerdem hat sie Stress mit ihrer Ex, die zum Ältestenrat der Vampire gehört und womöglich gegen die Interessen von Prinz Iversen ihre eigene Agenda verfolgt.

Galeb, einer der ältesten Vampire in Boston, der zum einflussreichen Ventrue-Clan gehört und die Erlaubnis des Prinzen benötigt, um seine Freundin zu einem Blutsauger zu machen. Von seinem Verhalten her erinnert er am ehesten

Wir können entscheiden, in welcher Reihenfolge wir die Missionen absolvieren.

an einen klassischen Vampir, wie man ihn aus unzähligen Geschichten kennt. Eitel, durchtrieben und egoistisch, aber durchaus diplomatisch versiert, hat Galeb von den drei spielbaren Figuren zumindest die greifbarste Persönlichkeit. Was ihn zwar zum angenehmsten der Charaktere macht, aber eben auch ziemlich konventionell.

Leysha aus dem Clan der geisteskranken Malkavianer. Sie wird von Visionen geplagt und befindet sich in therapeutischer Behandlung. Zudem wird sie begleitet von einem höllisch nervigen Vampir-Kind, das offensichtlich von einer erwachsenen Frau gesprochen wird. Ihre Spielpassagen waren am schlimmsten.

Unzählige Zimmer, Küche, Sarg

Jede Figur verfügt über unterschiedliche Kräfte, sogenannte Disziplinen, die mit Erfahrungspunkten aufgewertet werden können. Außerdem können Punkte in allgemeine Fähigkeiten wie Rhetorik, Schlösserknacken oder Einschüchtern investiert werden. Je nachdem, wie ihr eure Figur geskillt habt, eröffnen sich euch unterschiedliche Wege, die einzelnen Missionen anzugehen.

Die Umgebungen von Vampire: The Masquerade – Swansong bestehen größtenteils aus Designerhäusern und opulenten Villen. In späteren Missionen kommen wir jedoch auch an etwas ausgefallenere Orte. Wirklich beeindruckend sieht nichts davon aus, aber wir wissen zu schätzen, dass die Einrichtung der Räume immer gut auf ihre Bewohner abgestimmt wurde. Das Entwicklerteam hat sich obendrein sichtlich Gedanken gemacht, welche Gegenstände wo in der Spielwelt gefunden werden können, sodass eine Platzierung logisch zumindest halbwegs Sinn ergibt.



Soziale Talente wie Überzeugung helfen uns dabei, an wichtige Informationen zu gelangen.

Obwohl wir uns nur auf vorgeschriebenen Pfaden bewegen können, sind die Areale trotzdem recht großflächig. Zudem beinhalten sie viele versteckte Geheimnisse, die uns entweder direkt eine alternative Lösung für unseren aktuellen Auftrag anbieten oder in späteren Missionen noch wichtig werden.

Finden wir beispielsweise in einem Level Papiere, in denen die illegalen Machenschaften eines unserer Vampir-Kollegen dokumentiert sind, können wir diesen zu Beginn der nächsten Mission damit konfrontieren. Häufig ist ein Skillcheck nötig, um an diese Geheimnisse zu kommen, manchmal zahlt sich aber auch gründliches Suchen schon aus. Das führt dann tatsächlich auch zu ziemlich drastischen Story-Abzweigungen. Vor allem besonders versteckte Lösungswege haben starken Einfluss auf den Verlauf der Geschichte und können sogar das Ende extrem unterschiedlich ausfallen lassen.

Vielseitige Herangehensweisen

Klingt erst einmal spitze, ist aber nicht wirklich intuitiv umgesetzt. So kann uns ein erfolgreicher Schlossknacken-Wurf zum Beispiel auf einen Pfad führen, auf dem im Folgenden plötzlich noch ein hoher Skill in Überzeugen erforderlich ist, um ein positives Ergebnis zu erzielen. Haben wir allerdings dort keine Punkte investiert, sind die Konsequenzen



Zum Gameplay gehören auch ein paar äußerst austauschbare Rätselpassagen.

womöglich schlechter, als wenn wir den Schlossknacken-Check einfach ignoriert und stattdessen einen weniger anspruchsvollen Standardweg gewählt hätten.

Das ist auch deswegen frustrierend, weil es Skillchecks gibt, die tatsächlich essenziell sind, um am Ende eine positive Missionsbewertung und damit mehr Erfahrungspunkte zu erhalten. Wer sich auf wenige Fähigkeiten spezialisiert, wird am Ende also eher bestraft als für seine hohe Expertise mit besonderen Lösungswegen belohnt. Das ist nicht zwingend eine Verfehlung im Gamedesign, ihr solltet aber wissen, dass es unwahrscheinlich ist, immer ein „perfektes" Missionsergebnis zu erzielen.

Haben wir mindestens einen Punkt in einen Skill investiert, können wir diesen in der Spielwelt benutzen. Temporär können Skills auch mit gefundenen Items oder dem Talent Fokus gesteigert werden. Für letzteres benötigen wir Fokuspunkte, von denen wir zu Beginn jedes Levels eine ordentliche Stückzahl erhalten. Für jede Stufe, um die wir ein Talent spontan steigern möchten, ist ein bestimmter Preis an Fokuspunkten fällig. Diese gibt es als Belohnung für bestimmte Gespräche oder Entscheidungen.

Die zweite Ressource, die wir im Auge behalten sollten, ist Hunger. Logischerweise nach Blut. Der Einsatz von Disziplinen verbraucht unsere Blutreserven und steigert unsere Lust auf den roten Saft. Damit dieser Hunger nicht unerträglich wird und wir aus Versehen ein Blutbad anrichten, sollten wir zusehen, uns regelmäßig ein nichtsahnendes Opfer zu krallen, an einen abgelegenen Ort zu bringen und auszuzutzeln. Das passiert in einer unfreiwillig komischen Animation, in der unsere Figur erst halbherzig mit dem unfreiwilligen Blutspender rangelt und ihm dann die Fänge in den Hals schlägt. Hier müssen wir vorsichtig sein, nicht zu lange zu nuckeln, weil das den Tod unseres Ziels zur Folge hat. Unschuldige umzubringen sorgt dafür, dass Menschen Verdacht schöpfen könnten, dass ein Vampir in ihren Reihen unterwegs ist, was soziale Skillchecks erschwert.

Bla Bla Blacula

Die meisten Fähigkeiten sind nämlich sozialer Natur und kommen in den zahlreichen ausufernden Dialogen zu tragen. Swansong ist in allererster Linie ein Detektivspiel, das aus Ermittlungs- und Überzeugungsarbeit besteht. Wir laufen durch die abgeschlossenen Areale, suchen Key-Karten, Passwörter und Hinweise und sprechen mit NPCs. Wobei sprechen nicht ganz richtig ist. Vielmehr sind wir gezwungen, still vor dem Bildschirm zu sitzen und zuzuhören. Eine Möglichkeit, die Dialoge zu skippen oder zu beschleunigen, bekommen wir erst, wenn wir einen Abschnitt vollkommen abgeschlossen haben und dann erneut von vorne starten.

Zwar wäre es auch nicht zu empfehlen, die Gespräche beim ersten Mal einfach vorzuspulen,


Die Blutsaugen-Animationen sehen zum Teil ziemlich albern aus.



Dieses äußerst nervige Vampir-Kind spielt in Leyshas Storyline eine zentrale Rolle.

da tatsächlich viele Hinweise und wichtige Details über die Handlung und die Hintergründe der Spielwelt in den Gesprächen stecken, die Dialoge in Swansong betteln aber geradezu darum. Viele Konversationen ziehen sich ewig in die Länge und sind dabei sterbenslangweilig. Zwei Figuren stehen sich gegenüber und plaudern. Und das immer und immer wieder. Die Sprecherinnen und Sprecher tragen ihre Zeilen dabei so generisch vor, dass man direkt einschlafen könnte, und die Qualität der Texte schwankt stark zwischen mittelmäßig und einfach nur mäßig. Dass die Charaktermodelle altbacken, billig und leblos aussehen, erschwert zusätzlich eine emotionale Verbindung.

Die Charakterisierung einiger Figuren ist zudem wirklich unpassend für ein Spiel über jahrhunderte alte Vampire. Nicht nur, dass manche der Big Player wenig Ehrfurcht gebietende, moderne Namen wie Hazel oder April haben, viele von ihnen verhalten sich auch wie verzogene Teenager. Das mag durchaus eine bewusste stilistische Entscheidung sein – es ist aber in jedem Fall eine schlechte Entscheidung. Vor allem mit Hauptfigur Emem fiel es uns anfangs ziemlich schwer, zu sympathisieren, weil die Vampirin einfach rüberkommt wie eine anstrengende, selbstgerechte Nervensäge.

Im Lauf des Spiels bessert sich dieser Aspekt zumindest ein wenig. In Kombination mit den ewigen Gesprächen und den dürftigen Performances ist er aber nichtsdestotrotz eines der Hauptprobleme von Swansong. Wer den Fokus seines Spiels auf Story, Dialoge und Figuren legt, sollte zumindest dafür sorgen, dass das Skript nicht an einen Young-Adult-Schundroman erinnert und die Inszenierung nicht gähnend langweilig ist.

Ein Spiel für die geschlossene Gesellschaft

Trotz der zahlreichen Probleme, die das Spiel zweifelsfrei hat, müssen wir Vampire: The Masquerade – Swansong trotzdem in einigen Punkten Respekt zollen. Selten war ein Spiel, das stellenweise so langweilig, austauschbar und frustrierend daherkommt, gleichzeitig so faszinierend. Egal, wie nichtig die Figurenzeichnung oder ermüdend das Gameplay, wir wollten trotzdem irgendwie immer wissen, wo das Ganze noch hinführt. Das liegt mit hoher Wahrscheinlichkeit daran, dass die Story tatsächlich sehr unterschiedlich ablaufen kann und man schon früh den Eindruck vermittelt bekommt, dass die Entscheidungen wirklich Einfluss auf den Verlauf der Nacht nehmen. Außerdem scheint das Team von Big Bad Wolf sich durchaus bewusst zu sein, dass Swansong wenig Massen-appeal haben wird. Wer noch nie einen Fuß in das World-of-Darkness-Universum gesetzt hat, wird hier nicht an die Hand genommen, sondern am Eingang stehengelassen und sich selbst überlassen. Informationen über Lore und Figuren dürfen Unkundige dann schön selber nachlesen. Wozu gibt es schließlich Codex-Einträge. Wer danach auch nicht schlauer ist, hat eben Pech gehabt. Diese Noob-Unfreundlichkeit ist für Betroffene natürlich ein Kritikpunkt, wirkt aber erfrischend ehrlich.

Am Ende können wir allein aufgrund der guten Ansätze aber nicht über die Schwächen des Titels hinwegsehen. Der ganze Leerlauf und die mühseligen Unterhaltungen sorgen über weite Strecken für eine extrem passive und wenig erfüllende Spielerfahrung. Zwar steckt in diesem hässlichen Entlein durchaus ein – naja so mittel hübscher – Schwan, der enthüllt sich aber nur denjenigen, die bereit sind, dem Titel mit sehr viel Liebe und Gutwillen entgegenzutreten. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Fußy



Keine Wiederbelebung des Franchise, aber auch kein Pfahl ins Herz

Als Fan von Vampire: The Masquerade – Bloodlines und überambitionierten Games allgemein, habe ich in Swansong schon ein paar Sachen zum Liebhaben gefunden. So gehören unterschiedliche Lösungswege für Missionen in RPGs zwar zu den Standardfeatures, selten sind die Konsequenzen für unterschiedliche Herangehensweisen aber tatsächlich so weitreichend, wie es hier gelegentlich der Fall ist. Dass wir uns genretechnisch irgendwo zwischen Vampir-Politikthriller und Detektiv-Abenteuer befinden, ist ebenfalls ein reizvoller Ansatz, der sich perfekt in das World-of-Darkness-Setting einfügt. Die verschiedenen Figuren, deren Storylines sich gelegentlich kreuzen, erinnern stark an Quantic Dreams Heavy Rain, in Sachen Inszenierung, Zugänglichkeit und Tempo liegt Swansong aber meilenweit hinter dem AAA-Titel. Dafür bringen das Skill-System und die unterschiedlichen Lösungswege aber zumindest einen höheren Wiederspielwert mit. Die Story ist an sich auch nicht übel, aber halt leider ziemlich mies erzählt. Oft habe ich selbst in Gesprächen, bei denen ich wusste, dass sie wichtig zum Verständnis der Handlung sind, nach einem Skip-Button gefleht. Für ein Spiel mit Fokus auf Story und Figuren ist das denkbar ungünstig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Vampir-Seifenoper mit coolem Setting
- ➕ bedeutungsvolle Entscheidungen
- ➕ Skillsystem hat starken Einfluss auf unsere Möglichkeiten
- ➕ Zuhören lohnt sich, ...
- ➖ ... ist aber auch furchtbar anstrengend
- ➖ Schwache Charakterisierung einiger Hauptfiguren
- ➖ Nerviges Vampir-Kind
- ➖ Fragwürdiges Voice-Acting
- ➖ Hässliche Cahraktermodelle und Animationen
- ➖ frustrierende, unpassende Rätsel





Trek **to Yomi**

Genre: Action
Entwickler: Flying Wild Hog
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 05. Mai 2022
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 18 Jahren

Trek to Yomi begeisterte schon in Trailern mit seinem tollen Stil der alten Samurai-Filme von Akira Kurosawa. Kann das Gameplay mithalten?

Von: Dominik Pache

Schwarz-weiß, brutal und künstlerisch wertvoll: Jidai-geki-Filme sind das Glanzstück des japanischen Kinos und inspirierten Regisseure auf der ganzen Welt. Mit dem Sidescroll-Beat-em-Up Trek to Yomi möchten die Entwickler von Flying Wild Hog diesem Filmgenre ein digitales Denkmal setzen. Der wunderbar eingefangene Stil überzeugte Kurosawa-Fans schon in den ersten Trailern, aber taugt die tiefe Verneigung vor den alten Samurai-Filmen als Spiel?

Größter Respekt für die Vorlage

Trek to Yomi ist eine Hommage an das japanische Kino der 50er- und 60er-Jahre, das primär durch Akira Kurosawa geprägt wurde. Diese Art von Filmen zeichnet sich durch einen ganz besonderen Stil aus. Sie spielen vor der Restauration Japans, als das Land in der Edo-Zeit von Samurai-Klans beherrscht wurde. Die Themen orientieren sich daher an den klassischen Tugenden der alten Kriegerkaste wie Ehre, Pflichtgefühl, aber auch der Perfektion ihrer Bewegungen im Schwertkampf.

Die Art und Weise, wie sie gefilmt wurden, prägte den Look der Jidai-geki-Filme, denn jede Einstellung wurde wie bei Kunstfotografien penibel ausgerichtet. Dadurch wirken Einzelbilder aus den Filmen oft wie Gemälde. Auch, wenn sich zu dieser Zeit bereits der Farbfilm durchsetzen konnte, blieben Regisseure weiterhin bei einer kontrastreichen Schwarz-Weiß-Optik, die zusammen mit der Brutalität als Markenzeichen gilt.

Trek to Yomi ist eine Liebeserklärung an diese Klassiker. Von der Erzählung über die Charaktere bis hin zu kleinsten Details und dem Look des Spiels orientiert es sich an dieser Art von Filmen. Die monochrome Optik wurde aufs feinste angepasst. Hier liegt nicht einfach ein schwarz-weißer Filter über der Szenerie. Die Entwickler haben offensichtlich die Eigenschaften des Filmmaterials analysiert und die Komposition der Bilder daran angepasst.

Rauch, Regen, Wind, Feuer und die Bewegung der Spielfiguren werden an den richtigen Stellen in die Handlung eingebracht, um Dynamik zu erzeugen. Ganz genau wie in einem Kurosawa-Streifen. Endlich also mal ein Spiel, in dem es sich lohnt, die Filmkörnung in den Grafikoptionen nicht abzuschalten. Möglich ist das aber trotzdem.

Außerdem haben die Entwickler nette Details eingebaut: Bei einem Bildschirmtod sieht man etwa ein kleines Brandloch in der Ecke, das früher im Kino einen Filmrollenwechsel ankündigte. Versuchen wir in einer Kampfszene aus dem Gebiet zu laufen, wird uns mit einem Effekt, der an einen aus der Spur geratenen Film erinnert, angekündigt, dass es hier nicht weitergeht.

Der Marsch ins Geisterland

Und auch die Figuren aus Trek to Yomi könnten direkt einem Ji-


Neben dem Katana gibt es auch Fernkampfwaffen wie einen Bogen. Habt ihr mal keine Lust auf einen (der langsameren) Gegner, könnt ihr ihn einfach abschießen.


Beim Kampf mit dem Katana müsst ihr genau auf die Bewegungen eurer Feinde achten, da ihr im rechten Moment blocken oder parieren solltet.

Die Kämpfe sind neben dem Stil das Herzstück von Trek to Yomi. Leider machen aber genau die nach kurzer Zeit schon keinen Spaß mehr.

dai-geki-Streifen entsprungen sein. Hauptcharakter Hiroki ist der von einem Samurai-Meister adoptierte Waisenknabe, der seinem Sensei aufs Wort gehorcht und sich zwischen Ehre, Pflichtgefühl und der Liebe entscheiden muss. Aiko, die Tochter des Meisters, ist zwar als starke weibliche Figur angelegt, verkommt aber schließlich doch nur zu einer Jungfrau in Nöten.

Der Sensei selbst ist das perfekte Abziehbild eines Mentors und trägt nicht ohne Grund den Namen Sanjuro. Diese Rolle wurde in den Kurosawa-Filmen von Toshiro Mifune verkörpert, Sanjuro sieht dem Schauspieler durchaus ähnlich. Eine schöne Anspielung für Filmfreaks. Man könnte die Charakterisierung der Figuren natürlich als typische Klischees abtun, allerdings werden sie gekonnt in das Spiel eingewoben. So sollte Fan-Service aussehen! Hiroki und Aiko werden nach einem Banditenangriff auf ihr Dorf in die mysteriöse Welt Yomi gezogen. In der Shinto-Mythologie ist Yomi der Ort, an dem die Toten nach ihrem Ableben wohnen und auf ewig verrotten und leiden. Yomi ist aber keine Hölle im christlichen Sinn, denn alle Menschen kommen früher oder später dorthin, egal wie gut oder schlecht sie ihr Leben geführt haben.

Während des Spielverlaufs erreicht ihr immer wieder wichtige Plotpoints. Hier müsst ihr euch für eine bestimmte Richtung entscheiden, die stets mit der Grundmotivation von Hiroki zusammenhängt. Warum setzt er überhaupt seine Reise fort? Eure Antworten wirken sich auf ein paar knappe Dialogzeilen während des Spiels und natürlich auf die Cutscene am Ende aus.

Vor eurer ersten Reise nach Yomi dürft ihr euch für einen von drei Schwierigkeitsgraden entscheiden, die mit Kabuki, Bushido und Ronin betitelt sind. Um das Spiel am besten kennenzulernen, raten wir euch, mit der mittleren Schwierigkeit zu beginnen, da das Spiel ohne Kenntnis des Kampfsystems auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad schnell in Frust ausartet. Trotzdem bleibt es aber auch auf der Stufe Bushido stets knackig und ihr werdet in manchen Abschnitten mehrere Anläufe benötigen. Im einfachsten Modus hingegen genießt ihr die Geschichte ohne Frust.

Landschaften wie gemalt

Trek to Yomi setzt in seiner Inszenierung auf verschiedene Blickwinkel. Während ihr erkundet und Rätsel löst, spielt ihr in einer festen Perspektive, die an Point-&-Click-Adventures oder die frühen Resident-Evil-Teile erinnert. Die Hintergründe sind malerisch gestaltet und machen ihren Filmvorlagen alle Ehre.

Dabei treten aber die bekannten Probleme auf, die bei statischen Kameraeinstellungen üblich sind. Betretet ihr ein neues Bild, sucht ihr erst mal kurz nach eurem Charakter, da ihr ihn beim Wechsel in das neue Areal aus den Augen verloren habt. Zudem zoomt die Kamera gerne ordentlich raus, wodurch das Auffinden der Spielfigur schwieriger wird.



Der typische Schwarz-weiß-Stil ist das Aushängeschild der alten japanischen Samurai-Filme. Trek to Yomi zeigt großen Respekt für seine Vorlage.



Viele Szenen aus Trek to Yomi könnten direkt aus einem Kurosawa-Film stammen.


Kämpft ihr gerade einmal nicht, ist Erkundung angesagt. Viel gibt es aber nicht zu finden. Dafür sind die statischen Kameraeinstellungen wunderschön komponiert.

Kämpfe erlebt ihr in einer klassischen Seitenansicht, bei der euch die Kamera in der Bewegung begleitet. Vorder- und Hintergründe sind hier ebenfalls toll gestaltet, allerdings leidet auch hier die Übersicht. Das ist besonders ärgerlich, wenn ihr auf die Bewegungen eurer Feinde achten sollt, um rechtzeitig zu blocken, ein Objekt im Vordergrund aber die Sicht versperrt. Manchmal zoomt die Kamera viel zu weit heraus, wodurch ihr nichts mehr erkennt. Der tolle Blick auf die Landschaft im Hintergrund bringt nichts, wenn ihr permanent ins Gras beißt.

Sieben Samurai und wie ihr sie besiegt

Damit ihr nicht so oft das Zeitliche segnet, müsst ihr das Kampfsystem verinnerlichen. Es gibt einen schnellen und einen starken Angriff. Ihr könnt blocken und parieren und müsst euch bei einem Kampf gegen mehrere Gegner auch mal schnell umdrehen. Außerdem könnt ihr, je nachdem, in welche Richtung ihr drückt, die Höhe eurer Hiebe bestimmen.

Wechselt ihr etwa ständig zwischen hohen und tiefen Schlägen, könnt ihr die Deckung eurer Feinde leicht durchbrechen. Pariert ihr einen Schlag im richtigen Moment, dürft ihr direkt zu einem Konter ansetzen. Das alles zehrt an eurer Ausdauer. Diese solltet ihr euch also gut einteilen. Rennen und die obligatorische Ausweichrolle sind mit von der Partie und verbrauchen ebenfalls Ausdauer.

Über den Spielverlauf schaltet ihr zudem verschiedene Kombos frei. So könnt ihr zum Beispiel mit zwei schnellen und einem starken Schlag einen Gegner zum Taumeln bringen und ihn dann mit einem brutalen Finisher ins Jenseits befördern. Viele der späteren Kombos bestehen aus längeren Ketten von drei Aktionen oder mehr. Das Problem daran ist, dass die meisten Gegner schon nach kurzer Zeit zu einem Gegenschlag ansetzen und ihr wieder blocken, parieren oder ausweichen müsst. Das ist schade, denn besonders die verschiedenen Finisher-Animationen motivieren dazu, möglichst viele Kombos einzusetzen. So sind längere Angriffsketten jedoch sinnlos und ihr beschränkt euch bald nur noch auf die Grundlagen.

Eigene Animationen dauern dagegen oft zu lang. Startet ihr einen schweren Angriff, kann euch ein Gegner sogar noch nach dem Beginn der Animation mit einer schnellen Attacke unterbrechen. Andersherum gilt diese Regel nicht, weshalb euch Feinde oft mit einer Kette von schweren Angriffen filetieren. Das in der Theorie coole Kampfsystem verliert dadurch enorm an Reiz und eine Rotation aus Kontern und leichten Angriffen führt sicherer zum Ziel, als beim hundertsten Kombo-Versuch zu scheitern.

Zusätzlich zu eurem treuen Katana findet ihr drei Fernkampfwaffen. Die werden von Shuriken, über einen Bogen, bis hin zu einer Kanone immer mächtiger, benötigen aber auch eine immer längere Nachladezeit. Die Kanone fällt auch den mächtigsten Gegner, egal, ob er Rüstung trägt oder nicht. Dafür benötigt sie aber auch ordentlich Zeit, um wieder einsatzbereit zu sein. Für schnelle Halunken oder Gegner, die sich hinter euch teleportieren, ist sie also nicht geeignet.

Der Angriff von hinten ist in Trek to Yomi elementarer Spielbestandteil. Gegner erscheinen oft am Spielfeldrand, laufen dann hinter euch und stechen euch in den Rücken. Die Spawn-Punkte der hinterhältigen Banditen sind absichtlich so gewählt, dass ihr permanent umzingelt seid. Die Idee dahinter ist es, den Spieler zu einer Drehung oder der rückwärtigen Parade zu zwingen.

Das ist anfangs herausfordernd und cool, vor allem, wenn ihr sieben Banditen mit einer perfekten Angriffsfolge ausschaltet. Allerdings werdet ihr mit diesen Überzahlbegegnungen regelrecht zugeschüttet. Frustrierend wird es, wenn der letzte Speicherpunkt ein paar Minuten zurückliegt und ihr denselben Abschnitt wegen einer kleinen Unaufmerksamkeit immer wieder



Es gibt nur genau eine Art von Rätseln: Die aufleuchtenden Symbole in der Umgebung müssen in eine Drehscheibe eingetragen werden. Knobelstimmung kommt so nicht auf.

Hiroki wird innerlich von der Entscheidung zwischen Ehre, Pflicht und Liebe zerrissen.


Nicht nur während der Erkundung sind die Einstellungen fantastisch gestaltet. Auch in Kämpfen gibt es viel im Hintergrund zu sehen. Ihr solltet euch aber trotzdem auf das Geschehen im Vordergrund konzentrieren, sonst beißt ihr schnell ins Gras.

erledigen müsst. Kämpfe lassen sich nicht überspringen. Habt ihr nicht alle Gegner vom Bildschirm geputzt, geht es nicht weiter.

Unterwegs im Unlustwäldchen
Der Spielfluss von Trek to Yomi folgt immer demselben Muster. Erst gibt es ein Areal zum Erkunden, dort findet ihr Power-Ups für Lebensenergie sowie Ausdauer und diverse Sammelgegenstände, deren Item-Beschreibungen ein wenig über das Leben in der Edo-Zeit erzählt. Dann folgen ein paar Kämpfe, dann wieder Erkundung und so weiter. Am Ende eines Levels wartet ein Boss-Kampf. Etwas mehr Abwechslung hätte man schon reinbringen können.

Versucht haben das die Entwickler von Flying Wild Hog mit genau einer Rätselmechanik. Die rotierende Scheibe mit Kanji-Zeichen wird einfach nur kopiert, ihr müsst es immer wieder lösen. Das geht so: In eurer Umgebung leuchten Schriftzeichen hell auf, ihr müsst drei Scheiben so lange drehen, bis die drei sichtbaren Symbole nach oben ausgerichtet sind. Später gibt es davon noch eine leichte Variation, bei der ihr zuerst Objekte aus dem Weg schaffen müsst, damit das dritte und letzte Zeichen freigelegt wird. Das ist aber obsolet, denn gebt ihr zwei Symbole ein, könnt ihr an der dritten Scheibe einfach so lange drehen, bis sie einrastet. Mit einer einfachen Bestätigungstaste, sobald ihr das Rätsel gelöst habt, hätte das zumindest ein wenig mehr Substanz. So könnt ihr die Knobelei einfach lösen, ohne mit den Umgebungsobjekten zu interagieren.

Nach dem ersten Spieldurchlauf schaltet ihr einen weiteren Modus frei. Dort dürft ihr kein einziges Mal von einem Gegner getroffen werden, sonst geht es zurück zum letzten Speicherpunkt. Eure Feinde erschlagt ihr aber ebenfalls mit einem einzigen Treffer, wodurch es sich per se nicht um einen Hard-Mode handelt, sondern einfach nur eine andere Art, zu spielen. Kombos verlieren dadurch komplett ihre Bedeutung.

In seinen Träumen ist der Mensch ein Genie
Die japanische Vertonung ist fantastisch eingesprochen. Bekannte japanische Synchronsprecher aus Naruto, One Piece und Ghost in the Shell sorgen für eine tolle Atmosphäre. Eine englische oder gar deutsche Vertonung gibt es nicht, dafür aber gute deutsche Untertitel. Auch die Sounduntermalung ist gelungen. Alles orientiert sich an der großen Vorlage der Jidai-geki-Filme und wurde authentisch umgesetzt.

Wir benötigten für unseren ersten Spieldurchlauf rund sechs Stunden, haben dabei ausgiebig erkundet und uns an manchen Gegnergruppen die Zähne ausgebissen. Das Spiel lässt sich mit etwas Übung oder in einem leichteren Modus in weniger Zeit abschließen.

Trek to Yomi ist eine verpasste Chance: Der Stil und die Spielwelt sind fantastisch gestaltet, hier waren echte Fans von japanischem Kino am Werk, die wissen, was dieses Genre ausmacht. Allerdings fällt dabei das Gameplay hinten runter und der Spaß geht schnell flöten, sobald man sich sattgesehen hat. ❑

MEINE MEINUNG
Dominik Pache



Ich hätte Trek to Yomi gerne geliebt.

Ich bin ein großer Fan des klassischen japanischen Kinos und Trek to Yomi hätte meine Vorlieben perfekt bedienen können. Der einmalig umgesetzte Stil hat mich in den ersten drei Kapiteln komplett in seinen Bann gezogen. Leider kam danach nicht mehr viel. Gruppen von Gegnern wiederholen sich so oft, dass Kämpfe schnell keinen Spaß mehr machen. Während der Erkundungsphasen genoss ich die tollen Hintergründe und wollte alle Bilder aufdecken, um mich an der tollen Gestaltung zu erfreuen. Allerdings gab es da auch nicht wirklich etwas zu entdecken. Munition für die Fernkampfwaffen, Sammelgegenstände und ein paar Power-Ups für Leben und Ausdauer, das ist alles, was man finden kann. Die immer gleiche Rätselmechanik, die auch noch sehr spärlich über das Spiel verstreut wurde, setzte dem Ganzen dann die Krone auf. Mir blutet das Herz, dass ich dieses Spiel nicht noch einmal anfassen möchte.

PRO UND CONTRA
- ➕ Fantastischer Stil
- ➕ Tolle Hintergründe
- ➕ Respekt für die Vorlage
- ➕ Gute Sprecher
- ➕ Toll inszenierte Finisher
- ➖ Repetitives Gameplay
- ➖ Kombosystem teilweise nicht benutzbar
- ➖ Technisch nicht ganz sauber
- ➖ Langweilige Rätsel




In Kämpfen habt ihr es oft gegen eine Übermacht zu tun. Dann müsst ihr euch schnell umdrehen, oder die rückwärtige Parade anwenden, um überhaupt Land zu sehen.


Yomi ist keine Hölle im christlichen Sinn. Trotzdem sind die Toten dazu gezwungen, an diesem Ort zu leiden und langsam zu verrotten.

King Arthur: **Knight's Tale**

Im kürzlich aus dem Early Access geschlüpften Taktik-RPG King Arthur: Knight's Tale spielen wir nicht etwa den königlichen Titelhelden, sondern dessen erbitterten Erzfeind Mordred. Obwohl der eigentlich im Kampf mit Artus gefallen ist, wandelt er plötzlich wieder unter den Lebenden. Als neuer Chef von Camelot bilden wir unsere eigene Tafelrunde aus Helden und Schurken des Artus-Mythos und gehen dem Mysterium unserer Wiedergeburt auf den Grund.

Von: Christian Fußy

King Arthur: Knight's Tale ist ein RPG mit rundenbasierten Kämpfen, dessen Geschichte die Artussage nach dem Tod der Hauptfigur weiterspinnt. Wir übernehmen die Rolle von Mordred, einem dunklen Ritter, der Artus im Kampf getötet hat, dabei aber auch sein eigenes Leben lassen musste. Aus nebulösen Gründen werden wir von der Herrin vom See zurück ins Leben geholt und mit der Aufgabe betraut, die Ritter der Tafelrunde erneut zu vereinen. Als neuer Herr von Burg Camelot scharen wir also eine Heldentruppe um uns und versuchen herauszufinden, was es mit unserer plötzlichen Wiedergeburt auf sich hat. Die Lande von Avalon werden derweil von Untoten und anderen mystischen Kreaturen heimgesucht, unter denen sich auch alte Begleiter und Widersacher Mordreds befinden.

Nach dem Tutorial übernehmen wir die Kontrolle über die legendäre Feste und können unsere Ritterschaft auf Missionen schicken. Zu Beginn ist diese mit Mordred und dem in den Anfangsminuten befreiten Sir Kay überschaubar, im Laufe des Spiels werden es jedoch insgesamt 30 Heldinnen und Helden, die ihr für eure Sache gewinnen könnt. Davon nehmen maximal zwölf gleichzeitig an unserer Tafelrunde Platz. Ist die Kapazität erschöpft, könnt ihr Helden jederzeit aus euren Diensten entlassen. Die Zusammenstellung einer schlagkräftigen und diversen Gruppe ist eines der Kernelemente des Spiels und die zahlreichen möglichen Kombinationen erhöhen den Wiederspielwert.

Unsere Entscheidungen: Mehr Moral-Management als Rollenspiel

Welche Gefolgsleute sich uns anschließen möchten und wer uns treu ergeben ist, hängt auch von unserer moralischen Ausrichtung ab. Diese wird beeinflusst von Entscheidungen, die wir während der Geschichte und als Herrscher an unserem Hof treffen.

Wer nach dem alten Credo der Tafelrunde handelt, gilt als rechtschaffen, gegen geltende Moralvorstellungen zu verstoßen, bringt uns hingegen den Ruf eines Tyrannen ein. Oft gibt es zwar auch einen Mittelweg, wer neutral bleibt, muss aber später auf Boni verzichten, die man für einen hohen Wert erhält. Punkte in Tyrannei und Rechtschaffenheit heben sich nämlich gegenseitig auf.

Haben wir genug Punkte in einer Ausrichtung gesammelt, können wir neue Optionen für den Artushof und weitere Begleiter mit den gleichen Überzeugungen freischalten, darunter mächtige Krieger wie Lancelot und den gefürchteten Schwarzen Ritter.

Genre: Strategie/Rollenspiel
Entwickler: NeocoreGames
Hersteller: NeocoreGames
Termin: 26. April 2022
Preis: ca. 45 Euro
USK: keine Angabe



An eurer Tafelrunde könnt ihr neue Mitstreiter willkommen heißen und Titel vergeben.

Die zweite Achse, auf der sich unsere Moral verschiebt, ist die Religion. So sind die Figuren nicht nur in die Kategorien neutral, tyrannisch und rechtschaffen unterteilt, sondern zusätzlich in neutral, christlich und heidnisch.

Charaktere, die sich den alten Göttern zugehörig fühlen, werden eure Entscheidung unterstützen, Avalons Schreine und magische Orte wieder in ihrem alten Glanz erstrahlen zu lassen. Christliche Helden hingegen begrüßen es, wenn ihr euch Ordensbrüdern gegenüber freundlich verhaltet und andere Religionen als Ketzerei verteufelt.

Auch hier erhalten wir Boni und Zugriff auf neue Mitstreiter, wenn wir eine Denkweise der anderen vorziehen. Christliche Anführer werden besonders von Gralsrittern verehrt, ein heidnischer Mordred sichert sich hingegen die Loyalität von alten Wesen und Zauberkundigen wie Hexe Morgana le Faye. Auf die Entwicklung der Story wirkt sich die Moral nicht aus. Die Entscheidungen sind also weniger Rollenspielelement als vielmehr ein Teil des Ressourcenmanagements. Loyale Begleiter erhalten Boni auf Kampfwerte, Zweifler das Gegenteil.

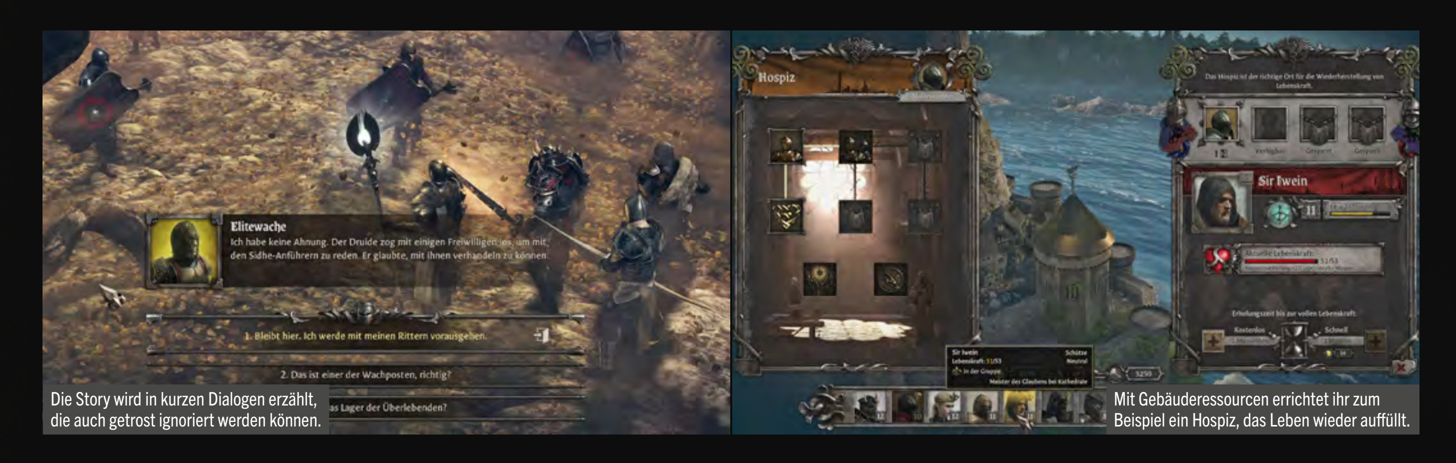
Viel weiter als Zustimmung oder Ablehnung geht die Charakterisierung der Figuren nicht. Zwar werden die diversen Mitstreiter meist mit einer persönlichen Mission eingeführt, die Informationen über ihren Hintergrund enthüllen, das war es dann aber auch schon. King Arthur: Knights Tale ist deutlich näher dran an einem Strategiespiel wie XCOM als an einem wahren Taktik-RPG-Hybriden wie Fire Emblem.

Das Kampfsystem: Raffinierte Rundentaktik

Wir können jeweils vier Helden auf eine Mission mitnehmen. Normalerweise erkunden wir dort erst einmal die Landschaft, manche Quests beginnen jedoch auch mit einem Kampf. Außerhalb der Gefechte können wir uns frei auf den Missionskarten bewegen und dort Schätze oder NPCs finden, die uns Nebenaufgaben stellen. Außerdem legen wir fest, welche Kampfformation unsere Heldengruppe einnehmen soll. Die Charaktere bewegen sich grundsätzlich in einer Einheit und können nur im Kampf separat gesteuert werden.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, in Gefechte verwickelt zu werden. Oft beginnen Kämpfe unmittelbar, nachdem wir ein bestimmtes Gebiet betreten oder einem NPC eine bestimmte Antwort geben. Manchmal bekommen wir aber auch die Möglichkeit, uns einen Positionsvorteil gegen unsere Feinde zu verschaffen. Eine rote Linie am Boden signalisiert, wo ein Kampfgebiet beginnt. Haben wir vorher gut ausgekundschaftet, können wir unsere Heldentruppe entlang dieser Linie aufstellen und Gegner so von mehreren Seiten attackieren. Bei Gefechten, die durch Dialoge oder Zwischensequenzen eingeleitet werden, haben wir diese Option für gewöhnlich nicht. Unsere Truppe steht dann einfach geschlossen in der Formation, die wir vorher ausgewählt haben.

Die Kämpfe laufen rundenbasiert auf einem Grid-System ab. Wer schon einmal ein Taktikspiel gespielt hat, wird sich hier schnell Zuhause fühlen. Jede Handlung verbraucht Aktionspunkte, egal ob Bewegung, Fähigkeit oder Angriff. Mit der Overwatch-Option lauern wir Gegnern auf und schlagen zu, sobald sich diese in unseren Zielbereich bewegen. Attacken von hinten verursachen Bonusscha-



Die Story wird in kurzen Dialogen erzählt, die auch getrost ignoriert werden können.

Mit Gebäuderessourcen errichtet ihr zum Beispiel ein Hospiz, das Leben wieder auffüllt.



Nach den Missionen skillen wir unsere Heldinnen und Helden und verteilen Loot.

den, es gibt Statuseffekte wie vergiftet, brennend oder eingefroren. Je mehr Rüstung eine Figur trägt, desto mehr Angriffe erträgt sie, ohne Lebensenergie zu verlieren. Das System mag keinen Innovationspreis bekommen, funktioniert dafür aber einwandfrei. Ein paar Beispiele: Dadurch, dass die Befehle für Bewegung und Angriff auf verschiedenen Maustasten liegen, kam es eigentlich nie vor, dass wir aus Versehen dem Gegner in die Arme gelaufen sind.

Die UI ist übersichtlich und die farbliche Darstellung unserer taktischen Möglichkeiten hilfreich. Wir erkennen sofort, ob eine Kachel ein guter Ausgangspunkt für einen Schuss mit dem Bogen wäre oder ein Objekt unsere Sicht behindert. Auch, welche Bewegungen einen Gelegenheitsangriff auslösen, ist immer klar ersichtlich. Und die Möglichkeit, den Zug des Gegners durch Drücken der Leertaste erheblich zu beschleunigen, sorgt dafür, dass kaum Wartezeit aufkommt.

Diese kleinen Designentscheidungen beugen Frust vor und zeigen, dass sich das Team von NeocoreGames die richtigen Gedanken gemacht hat. Die Kämpfe fühlen sich zudem schön dreckig und brutal an. Sound und Animationen arbeiten perfekt dabei zusammen. Jeder Pfeileinschlag, jeder Axthieb und jede Explosion ist wuchtig und verheerend.

Der Schwierigkeitsgrad der Schlachten lässt sich außerhalb von Missionen jederzeit anpassen und bietet ein gutes Spektrum an Herausforderung. Auf der „Story“-Stufe gibt es keinen Permadeath und die Kämpfe stellen keine großen Probleme dar. Bei den restlichen Schwierigkeitsgraden braucht es aber auf jeden Fall Taktik, um die eigene Truppe am Leben zu halten.

Jede Heldin und jeder Held spielt sich etwas anders. Nahkämpfer können andere Ausrüstung verwenden als beispielsweise Magier oder Bogenschützen. Außerdem gibt es bestimmte Klassenfähigkeiten und einzigartige Talente, in denen sich die Figuren voneinander unterscheiden.

It’s a busy life in Camelot

Während der Missionen selbst können wir keine Ausrüstung oder Items wechseln und auch nicht aufleveln. Das alles geschieht nach getaner Arbeit auf der Weltkarte. Dort investieren wir die Belohnungen, die wir für abgeschlossene Aufgaben erhalten. Gold kann eingesetzt werden, um Figuren schneller von ihren Verletzungen zu heilen oder Items am Markt zu erwerben. Vorher müssen wir unsere Burg aber erst um die nötigen Gebäude und Einrichtungen erweitern. Das machen wir mit Gebäuderessourcen.

Um Camelot wieder von einer Ruine in eine ordentliche Feste zu verwandeln, müssen verschiedene Bereiche der Burg ausgebaut werden. Haben wir etwa eine Kathedrale errichtet, können wir Helden dorthin schicken, um ihre Verletzungen und Traumata zu behandeln. Mit Baustoff und Gold verbessern wir unsere Gebäude weiter. Zusätzlich können wir am Hof Titel an unsere Gefolgsleute vergeben. Jede Einrichtung kann von einem anderen Mitglied eurer Tafelrunde geleitet werden. Das steigert oft nicht nur deren Loyalität; wenn ein Kandidat besonders für ein bestimmtes Amt geeignet ist, verleiht uns das auch Boni auf



Haben wir ein Gebiet erkundet, können wir unsere Figuren vor dem Kampf platzieren.



Durch Moralpunkte schalten wir Rekrutierungsmissionen für spezielle Charaktere frei.

bestimmte Gebäudefunktionen. Abhängig ist dies von den jeweiligen Charaktereigenschaften, von denen jede Figur eine kleine Liste besitzt. Veteranen sind gute Ausbilder auf eurem Übungsplatz, wer hingegen ein Talent für Finanzen hat, kann die Preise am Markt ein bisschen drücken und so weiter. Es gibt allerdings auch negative Eigenschaften, die ihr im Auge behalten solltet. Ein fauler Charakter weigert sich, bei mehreren Missionen hintereinander eingesetzt zu werden und von der Gemeinde verhasste Figuren werden bei Dienstleistungen wie Heilung stärker zur Kasse gebeten.

Verbitterte Ritter

Neben dem grundsoliden Gameplay ist vor allem das Setting ein klares Highlight von King Arthur: Knight's Tale. Die Geschichte zeitlich nach der Artussage spielen zu lassen und dann komplett auf den Kopf zu stellen, ist eine faszinierende Idee. Ähnlich wie in Hades, wo sich die Heldinnen und Helden der griechischen Mythologie in der Unterwelt wiedertreffen, nachdem alle Schlachten geschlagen wurden, liegen auch für die Ritter der Tafelrunde die besten Zeiten schon etwas zurück. Wo uns in dem Rogue-Lite größtenteils liebenswerte Halbgötter in sexy Posen über den Weg laufen, ist in King Arthur: Knight's Tale fast jede Figur ein absoluter Bastard. Sogar die vermeintlich Guten.

Sir Bors, im Artus-Mythos ein Held, der sich dem Zölibat verschrieben hat, ist hier ein frauenfeindlicher Schwerenöter, Gawain ein paranoider Traditionalist und Sir Tristan ein wandelnder Kadaver.

Die Welt von Avalon ist nach der scheinbar finalen Auseinandersetzung zwischen Mordred und Artus komplett vor die Hunde gegangen. Auf den Missionen treffen wir häufig auf ehemals noble Recken, die nun nur noch ihren niedersten Impulsen folgen. Lediglich eine Handvoll Gefährten erweist sich nicht sofort als gebrochen, fanatisch oder geisteskrank.

Die Welt wirkt dem Dark-Fantasy-Genre entsprechend düster und hoffnungslos. Art- und Figurendesign unterstützen diese Grundstimmung. Die wenigsten Charaktere sind unter ihren massiven Helmen überhaupt zu erkennen und die Landstriche, die wir durchstreifen, wirken dunkel, neblig, nass und kalt. Die Kehrseite der Medaille ist allerdings, dass man sich nach ein paar Spielstunden schon an den hässlichen Umgebungen sattgesehen hat. Dadurch, dass es im Spiel auch nur eine sehr überschaubare Anzahl an Gegnertypen gibt, fällt die Motivation schon nach ein paar Missionen hintereinander stark ab. Das berühmte „nur noch eine Runde"-Gefühl ist geringer ausgeprägt als bei vergleichbaren Titeln.

Die Story des Spiels trübt ebenfalls das positive Gesamtbild. Zwar ist die Ausgangslage originell und auch der narrative Faden geht für ein Videospiel dieser Art vollkommen in Ordnung, die Erzählung selbst lässt aber zu wünschen übrig. Hauptfigur Mordred ist wahrscheinlich am stärksten von schlechter Charakterisierung betroffen. Seine Antwortmöglichkeiten liegen hinsichtlich Persönlichkeit oft so weit auseinander, dass man eigentlich nie eine Ahnung hat, was für einen Typen man da überhaupt spielt. Wirklich Einfluss auf den Verlauf der Story hätte das aber ohnehin nicht. Mit der Herrin vom See verhält es sich ähnlich. Unsere Auftraggeberin wirkt durch ihre extrem geheimniskrämerischen Aussagen, als wüsste sie eigentlich selbst gar nicht, was für uns genau zu tun ist. Die austauschbaren Dialoge und das bestenfalls durchschnittliche Voice Acting tragen dann ihren Teil dazu bei, die Geschehnisse zusätzlich belanglos scheinen zu lassen.

Wir zumindest haben uns bei der Geschichte mental ziemlich schnell ausgecheckt. Immerhin motiviert das Sammeln von Begleitern und das Aufleveln von Burg und Gefährten auch ohne sich viel Gedanken um die Hintergründe zu machen. ❑


Visualisierungen wie diese helfen bei der Positionierung unserer Einheiten.

MEINE MEINUNG

Christian Fußy



Zum Taktik-Himmel fehlt nur noch ein Stück.

Die größte Stärke von King Arthur Knight's Tale ist das solide Gameplay-Fundament. Zwar könnten alle Spielsysteme noch mit einzigartigen Schnörkeln und Erweiterungen verbessert werden, im Grunde funktioniert aber alles schon so, wie es soll. Die Kämpfe bieten dank verstellbarem Schwierigkeitsgrad für fast jeden Spieler die richtige Härte. Die Idee hinter der Spielwelt ist originell und der Ausbau unserer Feste und das Aufleveln der Truppe auch langfristig motivierend. Größeres Verbesserungspotenzial gibt es hingegen hinsichtlich des eintönigen Umgebungsdesigns und den ebenfalls wenig abwechslungsreichen Gegnertypen. Ich finde es außerdem ein bisschen schade, dass der Rollenspiel-Aspekt etwas kurz kommt. Das ohnehin schon recht fade, binäre Moral- und Religionssystem hat keine wirkliche Auswirkung auf die Geschichte von Avalon oder darauf, wie sich Mordred als Charakter präsentiert. Überhaupt fühlen sich alle Entscheidungen, die sich nicht auf Ressourcen oder Begleiter beziehen, vollkommen belanglos an. Unterm Strich glaube ich trotzdem, dass wir es bei King Arthur: Knight's Tale mit einem echten Rohdiamanten zu tun haben. Wenn NeocoreGames noch etwas weiter an dem Konzept schleift, könnte uns von dem Studio in Zukunft noch ein echter Taktik-RPG-Meilenstein bevorstehen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Trotz vieler Systeme ein rundes Spielerlebnis
- ➕ Zahlreiche freischaltbare, einzigartige Figuren mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- ➕ Kämpfe machen auch langfristig Spaß
- ➕ Durchdachte Steuerung und Tastenbelegung
- ➕ Visualisierungen beugen Frust bei der Positionierung vor
- ➕ Mehrere Optionen beim Schwierigkeitsgrad
- ➕ Düstere Atmosphäre
- ➕ Stimmiges Artdesign
- ➕ Großer Umfang
- ➖ Belangloses Storytelling
- ➖ Wenig Abwechslung bei Umgebungen und Gegnertypen
- ➖ Entscheidungen ohne Gewicht



Crowns and Pawns: Kingdom of Deceit

Genre: Adventure
Entwickler: Tag of Joy
Hersteller: Thunderful Publishing
Termin: 6. Mai 2022
Preis: ca. 20 Euro
USK: ohne Altersbeschränkung

Point&Click-Adventures kommen heutzutage immer seltener auf den Markt. Mit Crowns and Pawns: Kingdom of Deceit steht seit dem 6. Mai jedoch ein solcher Genre-Vertreter in den Startlöchern. Wir haben den von Baphomets Fluch inspirierten Titel durchgespielt und verraten euch, warum wir viel Spaß hatten.

Von: Michael Grünwald

Die Liste bekannter Point&Click-Abenteuer ist lang: Monkey Island, Baphomets Fluch, Deponia oder Grim Fandango sind nur einige der erfolgreichsten Titel. Doch in den letzten Jahren wurde es immer stiller um das Genre. Neben einigen Indies hielten sich die Veröffentlichungen in Grenzen. Erst vor wenigen Wochen kündigte der Spieleentwickler Ron Gilbert mit Return to Monkey Island nun aber eine Fortsetzung der Reihe an und löste damit beinahe einen kleinen Hype aus. Vielleicht flammt durch das neue Abenteuer auch wieder die Liebe vieler Spielerinnen und Spieler zu den Point&Click-Adventures auf.

Mit Crowns and Pawns: Kingdom of Deceit steht seit dem 6. Mai bereits ein anderes Abenteuer dieses Genres bereit. Das Entwicklerstudio Tag of Joy hat sich bei der Entwicklung von der Baphomets-Fluch-Reihe inspirieren lassen und eine spannende Geschichte rund um die Hauptcharakterin Milda kreiert. Wir haben das Point&Click-Rätsel-Adventure durchgespielt und erklären, warum uns das Spiel größtenteils faszinieren konnte, es aber dennoch nicht an das grandiose Baphomets-Fluch-Franchise herankommt.

Auf nach Europa

Wir schlüpfen in dem Abenteuer in die Haut der gebürtigen Amerikanerin Milda. Die junge Dame mit litauischen Wurzeln führt ein normales Leben als freiberufliche Fotografin in Chicago. Nach einer kurzen Charaktererstellung, bei der wir Frisur, Anziehsachen und Schmuck verändern können, klingelt der Postmann an der Tür und überbringt Milda eine Nachricht, die ihr Leben



Sympathisch, neugierig und stur: Die Hauptcharakterin Milda überzeugt absolut.



Zusammen mit ihrem guten Freund Joris klärt Milda das Geheimnis ihres Großvaters auf.

in den nächsten Tagen verändert. In einem Brief erfahren wir, dass ihr Großvater gestorben ist und ihr ein Grundstück inklusive Haus in Vilnius, der Hauptstadt Litauens, hinterlassen hat. Aufgrund akuten Geldmangels schmiedet sie gemeinsam mit ihrer Freundin Dana einen Plan, um sich die Flug-Tickets leisten zu können.

Dort angekommen, finden wir ein verwüstetes Haus vor, in dem bei unserer Ankunft auch noch ein Einbrecher schnurstracks aus dem Fenster flüchtet. Nachdem wir das Gebäude genauestens untersucht haben, stellen wir fest, dass Mildas Großvater eine geheime Botschaft für seine Enkelin zurückgelassen hat.

Im Anschluss entwickelt sich eine interessante Story mit charmanten und witzigen Charakteren, vielen Rätseln und hübschen handgemalten Schauplätzen in Europa. Vieles erinnert tatsächlich an die Baphomets-Fluch-Reihe, doch auch eigene Einflüsse bringen die Entwickler mit ins Spiel.


Die handgezeichneten Hintergründe erinnern stark an Baphomets Fluch.

Rätseln, Entscheiden, Klicken

Das Gameplay läuft in typischer Point&Click-Manier ab. Mit der Maus hovern wir über den Bildschirm und entdecken so interessante Punkte an unserem gegenwärtigen Standort. Per Druck auf das Mausrad lassen sich sogar alle wichtigen Stellen anzeigen.

Durch Rechtsklicken beschreibt Milda das Objekt, durch Klicken auf die linke Maustaste agiert sie damit. Außerdem können wir gesammelte Dinge kombinieren oder aus unserem Inventar auf einen bestimmten Punkt ziehen, um ihn dort zu benutzen.

So weit, so bekannt. Im Gegensatz zur Baphomets-Fluch-Reihe treffen wir in Crowns and Pawns aber auch Entscheidungen, auf die andere Charaktere unterschiedlich reagieren. Große Auswirkungen haben diese verschiedenen Dialogantworten jedoch nicht gerade. Zumindest am Anfang des Abenteuers bekommen wir manchmal einen positiven oder negativen Kommentar auf unsere Antworten, doch ab einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel geht diesem Feature die Luft aus. Egal, welchen Dialogzweig wir wählen, es führt dann doch immer irgendwie zum gleichen Ergebnis.

Die Rätsel sind dagegen abwechslungsreich. Wir müssen Gegenstände miteinander kombinieren, Mechanismen in der richtigen Reihenfolge betätigen oder das richtige Timing abwarten, um eine bestimmte Gelegenheit zu nutzen.

Willkommen im 21. Jahrhundert

Außerdem gibt es zwischendurch immer wieder kurze Abschnitte, an denen wir nur weiterkommen, wenn wir gesammelte Notizen in unserem Mobiltelefon verknüpfen. Wir können mit unserem Handy auch telefonieren und Nachrichten schreiben. Doch das funktioniert nur an den dafür vorgesehenen Stellen.

Eine schöne Möglichkeit wäre es gewesen, wenn wir unsere Freunde kontaktieren könnten, solange wir an einer bestimmten Stelle des Spiels feststecken. Diese geben uns dann einen Tipp, der uns der Lösung näherbringt. Vielleicht würde dadurch aber auch der Reiz des Knobels verloren gehen. Häufigere Interaktionsmöglichkeiten hätten Crowns and Pawns jedoch definitiv gutgetan, denn in vielen anderen Point&Click-Adventures besteht diese Möglichkeit überhaupt nicht.

Trotz der Abwechslung kommt der Titel nicht an den großartigen Rätselspaß eines Baphomets Fluch heran. Zwar sind die Aufgaben nie unlogisch, aber häufig wirken sie doch ein wenig zu sehr erzwungen. Einfachere Lösungen wären möglich, doch es muss immer genau die Eine sein, um weiterzukommen.

Hübscher Look, starke Sprecher

Technisch macht das Abenteuer einen erstklassigen Eindruck. Die handgezeichneten Hintergründe und die Charaktere sehen spitze aus. Die englische Sprachausgabe glänzt mit einigen tollen Sprechern.

Diese hauchen den skurrilen Figuren auch eine ordentliche Portion Leben ein. Da hätten wir unter anderem einen arroganten Sportler, der sich nebenbei für Kunst interessiert, eine genervte Bibliothekarin und natürlich Milda, die nichtsahnend in ein Geflecht von Geheimnissen geworfen wird.

Deutsche Untertitel sind ebenfalls einstellbar und bis auf ein paar Rechtschreibfehler wurden die Originaltexte sehr gut übersetzt. Insgesamt merken wir dem Spiel auch hier an, dass die Leitung von Crowns and Pawns der Art Director des Fan-Projekts Baphomets Fluch 2.5 übernommen hat.

MEINE MEINUNG

Michael Grünwald



Ein kurzweiliges Adventure mit liebenswerten Figuren

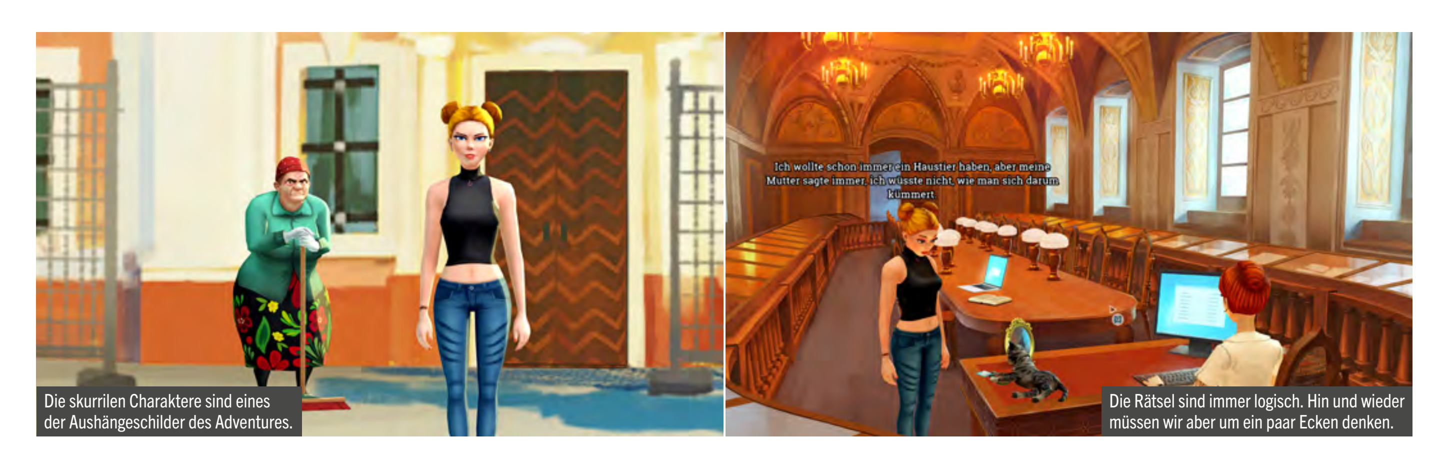
Ich bin seit Jahren riesiger Fan der Baphomets-Fluch-Reihe und warte sehnlichst auf einen Nachfolger zum fünften Teil. Solange die Fortsetzung noch auf sich warten lässt, probiere ich zwischendurch immer wieder Point&Click-Adventure in diesem Stil aus. Crowns and Pawns kommt dabei tatsächlich sehr nahe an die Abenteuer des George Stobbart heran. Skurrile Charaktere, hübsche Hintergründe und eine spannende Geschichte kann das Spiel auf jeden Fall bieten, doch zum großen Vorbild fehlt am Ende doch noch ein wenig. Das Potential ist jedoch da und ich hoffe, dass das Spiel gut ankommt und in den nächsten Jahren eine Fortsetzung erscheint. Die kann dann gerne noch ein wenig umfangreicher sein und noch mehr Entscheidungsfreiheit bieten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende Story
- ➕ Liebenswerte Charaktere
- ➕ Abwechslungsreiche Rätsel
- ➕ Hübsche Hintergründe
- ➕ Tolle englische Sprachausgabe
- ➕ Entscheidungsfreiheit …
- ➖ … die aber sehr schnell keine Rolle mehr spielt
- ➖ Lösungen teilweise zu sehr erzwungen
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe



Die Spielzeit ist mit ca. 10-15 Stunden genretypisch eher kurzgehalten. Aufgrund der etlichen Rätsel lässt sich das aber natürlich schwer einschätzen. Mit Bugs oder Rucklern hatten wir in unserem Durchlauf ebenfalls nicht zu kämpfen. Crowns and Pawns: Kingdom of Deceit ist seit dem 6. Mai auf dem PC erhältlich. ❑



Die skurrilen Charaktere sind eines der Aushängeschilder des Adventures.

Die Rätsel sind immer logisch. Hin und wieder müssen wir aber um ein paar Ecken denken.

PC Games SOUND

Genre: Simulation
Entwickler: Blackbird Interactive
Hersteller: Focus Entertainment
Termin: 24. Mai 2022
Preis: ca. 35 Euro
USK: nicht eingestuft

Hardspace: Shipbreaker

Zwei Jahre konnte Hardspace: Shipbreaker im Early Access reifen. Am 24. Mai ist die Sci-Fi-Simulation jetzt endlich für den PC erschienen.

Von: David Benke

Willkommen in der fernen Zukunft: Große Teile des Sonnensystems wurden komplett industrialisiert, die Erde ist immer mehr zur galaktischen Müllhalde verkommen. Da braucht es jetzt natürlich Menschen, die sich um den ganzen Schrott kümmern. Und da kommt ihr ins Spiel! In Hardspace: Shipbreaker übernehmt ihr die Rolle eines Mitarbeiters der interstellaren LYNX Corporation. Für die müsst ihr mit hochmoderner Bergungstechnologie alte Raumschiffe in ihre Kleinteile zerlegen, wertvolle Rohstoffe ergattern und die dann für Gewinn verkaufen. Klingt in der Theorie recht einfach, ist in der Praxis aber schon fast eine Wissenschaft für sich: Bevor es losgeht, müsst ihr jedes Wrack erst mit dem Scanner analysieren, um mögliche Schwachpunkte zu finden. Denn in den seltensten Fällen lässt sich so ein Kahn einfach zerlegen wie eine Weihnachtsgans. Ihr müsst euch von innen nach außen vorarbeiten, mit eurem Laser Schweißpunkte am Grundgerüst lösen, die Hülle abnehmen, sie in ihre Kleinteile schneiden, das Interieur herausnehmen und das alles dann je nach Zustand in den Schmelzofen, die Verwertungsanlage oder den Frachter schmeißen. Ganz nach dem Motto: die Guten ins Töpfchen, die Schlechten ins Kröpfchen.

Bei alledem hilft euch euer Handwurfhaken, eine Art High-tech-Lasso, mit dem ihr Gegenstände durchs All ziehen könnt. Dank des eingebauten Stoßmoduls dürft ihr Dinge aber von euch weg schleudern oder ihr nutzt sogenannte Verbinder, um mehrere Schrottteile aneinander zu knüpfen. Das klappt aufgrund der gelungenen Physik-Simulation hervorragend! Nur vereinzelt hat die Kollisionsabfrage etwas Schluckauf, wenn kleinere Objekte durch größere hindurch glitchen.

Völlig losgelöst von der Erde

Zu Beginn ist die Physik aber auch euer ärgster Widersacher. Ihr seid ja schließlich in der Schwerelo-



Aktuell gibt es 13 Schiffstypen im Spiel. Über Post-Launch-Content ist noch nichts bekannt.


Dank zweier Modi kann euer Laser Verbindungen lösen und Dinge durchschneiden.

sigkeit unterwegs, habt also einen 360-Grad-Bewegungsradius. Das heißt, ihr treibt manchmal wild rotierend durchs Vakuum, während ihr nur ein Stück Metall durchsäbeln wolltet. Dann müsst ihr euch mit euren Schubdüsen erst wieder richtig in Position bringen. Oder ihr hängt mit verdrehtem Kopf vor dem Bildschirm. Habt ihr die anfangs etwas fummelige Steuerung gemeistert, dann entfaltet Hardspace: Shipbreaker aber seinen ganz besonderen Reiz und versetzt euch in einen wunderschönen, fast meditativen Flow: Ihr schwebt durch euer Dock, macht so euer Ding und vergesst den Trubel der Welt um euch herum. Die Schrottsammlerei ist ungemein entspannend und entschleunigend. Dazu trägt auch der geniale Soundtrack bei, der sogar dynamisch aufs Spielgeschehen reagiert – etwa, wenn ihr euch den Kopf anschlagt.

Ewig hält diese idyllische Harmonie aber nicht an, denn irgendwann kommt die unsanfte Erkenntnis: Das war bis hierher ja nur das relaxte Tutorial! Sobald die Stützräder ab sind, gestaltet sich Hardspace: Shipbreaker merklich anspruchsvoller und konfrontiert euch mit einer stetig steigenden Lernkurve. Ihr erfahrt etwa, dass ihr nicht unendlich lange an einem Schiffswrack herumtüdeln dürft, sondern nur 15 Minuten pro Schicht habt, um möglichst viel Arbeit erledigt zu bekommen. Außerdem müsst ihr jederzeit eure Gesundheit, euren Anzugzustand sowie eure Treib- und Sauerstoffversorgung im Blick behalten. Gerade die Atemnot nervt, weil man alle paar Minuten eine neue 0²-Kartusche benötigt und dafür seine Arbeit unterbrechen muss. Ihr findet zwar manchmal Consumables in den Trümmern, meistens müsst ihr aber zu einem nahegelegenen Shop-Terminal fliegen und da händisch Nachschub kaufen, auf eigene Kosten versteht sich.

In Hardspace: Shipbreaker bekommt ihr nahezu alles in Rechnung gestellt, eure immensen Schulden kommen ja nicht von irgendwoher: Wenn ihr ein Stück Carbon verbrennt, statt es zu recyceln, wird euch der Materialwert vom Lohn abgezogen. Ihr müsst täglich Miete für eure Ausrüstung blechen. Ja, sogar euer Tod kostet Geld! Dann erstellt LYNX nämlich einen Klon von euch, der für sie weiterschuftet!

Der Ernst des (Ab-)Lebens

Und dieser Klonprozess kann echt häufig vorkommen, denn das Leben als Shipbreaker ist meist ein gefährliches und kurzes: Ihr rast mit zu viel Karacho gegen einen Stahlträger? Tot. Ihr wurdet von einer Recycling-Maschine eingesaugt? Wieder tot. Ihr habt vergessen, den Treibstofftank eines Schiffswracks zu leeren, sodass er plötzlich in die Luft fliegt? Nun, ihr kennt ja sicher die Antwort. Im Standard-Schwierigkeitsgrad ist euer Ableben immerhin kein Problem, hier werdet ihr unendlich oft respawnt. Auf den höheren Stufen sind eure Leben aber auch mal auf 30 Stück begrenzt oder es herrscht sogar Permadeath. Wenn ihr also einmal draufgeht, ist jeglicher Kampagnenfortschritt futsch.

Stichwort Kampagne: Die umfasst drei Akte mit etwa 30 Stunden Spielzeit, in deren Verlauf ihr unter anderem versucht, eine Gewerkschaft für fairere Arbeitsbedingungen zu organisieren. Neben ein paar vereinzelten Cutscenes bekommt ihr die Geschichte leider nur in E-Mails und kurzen, voll vertonten Konversationen via Funk erzählt. Aber hey, die Story ist trotz einer ordentlichen Prise Humor und Kapitalismuskritik ja ohnehin eher nebensächlich. Die große Motivation bleibt die schwarze Null auf eurem Konto. Um die zu erreichen, schaltet ihr im Spielverlauf neue Werkzeuge wie Sprengladungen frei. Außerdem könnt ihr bereits bestehendes Equipment reparieren, dekorieren oder verbessern. Durch Upgrades an eurem Laser lassen sich auch robustere Materialien durchtrennen. Wer seinen Anzug ausbaut, hat einen größeren Luftvorrat.

Jegliche Anpassungen kosten euch LYNX-Münzen, die ihr fürs Erfüllen bestimmter Bergungsziele und für Level-Ups bekommt. Nebenbei erhaltet ihr auch Zugriff auf neue Ausrüstung und Schiffe. Die Shuttles werden dabei immer größer und warten mit immer mehr Gefahren auf. Wer sich instabilen Reaktoren, Druckunterschieden oder bösen Bord-KIs stellt, sackt aber auch mehr Kohle ein. Euren eigenen Kontostand könnt ihr übrigens in einem globalen Highscore mit dem anderer Spieler vergleichen. Die Zahlen sind allerdings ziemlich ernüchternd. Selbst der Führende in unserer Rangliste war immer noch mit guten 700 Millionen Dollar in der Kreide, also nicht mal zur Hälfte durch.

Quo vadis?

Das ist auch einer der wenigen Kritikpunkte in Hardspace: Shipbreaker: die Langzeitmotivation. Habt ihr das Maximallevel 30 erreicht und alles freigespielt, fehlt es an Gründen zum Weitermachen. Dazu kommt, dass es gerade mal 13 verschiedene Schiffstypen gibt. Die werden zwar für jeden Auftrag neu zufällig generiert, sie schauen aber immer relativ gleich aus. So wird die Schrottsammelei auf Dauer etwas eintönig und repetitiv. Daran ändern auch alternative Modi wie Freies Spiel oder Cutter S.P.U.R.T. nichts, in dem ihr möglichst flott ein Schiff zerlegen und eure Bestzeit mit der Welt teilen dürft. Der Titel bräuchte Mod-Support oder einen Koop-Modus. Das wird es laut Entwicklern aber beides nicht geben. Die Technik macht wohl einfach nicht mit. Das ist unfassbar schade, denn mit seinem entspannten Gameplay, der Ingame-Physik, dem tollen Soundtrack und der sauberen technischen Umsetzung ist Hardspace: Shipbreaker sonst ein rundes Spielerlebnis, in dem wir gerne noch mehr Zeit verbracht hätten. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



Ich glaube, Schrottsammler ist mein neuer Traumjob!

Die Faszination von Hardspace: Shipbreaker ist schwer zu erklären, manche Leute werden sie vielleicht auch gar nicht verstehen. Aber schwerelos durchs Weltall zu segeln und mit seinem Schneidbrenner riesige Raumschiffe zu zerlegen, während im Hintergrund ein atmosphärischer Soundtrack der Marke Firefly läuft: Das hat einfach etwas unglaublich Entspannendes. Es ist wie in vielen anderen Job-Simulationen der Marke Mudrunner oder Flight Simulator. Das Spielerlebnis per se ist nicht unfassbar spannend, herausfordernd oder abwechslungsreich. Aber es ist super, um für ein paar Stunden einfach mal den Kopf auszumachen und sich vom Alltag abzulenken. Da kann ich persönlich über kleinere Makel wie das etwas repetitive Design oder die magere Langzeitmotivation locker hinwegsehen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Einzigartiges Spielkonzept
- ➕ Tolle Physik-Simulation
- ➕ Umfangreiche Schwierigkeitsanpassung
- ➕ Grundlegende Story, die am Ball hält
- ➕ Etliche Equipment-Upgrades
- ➕ Zusätzliche Modi abseits der Kampagne
- ➕ Erstklassiger Soundtrack
- ➖ Fehlende Langzeitmotivation
- ➖ Wenig Variation bei den Schiffen
- ➖ Kein Mod-Support, kein Koop





Ihr könnt eure Werkzeuge auch kaufen. Dann bezahlt ihr keine Miete mehr für sie.



Reaktoren verbreiten nukleare Strahlung. Das verträgt euer Protagonist nicht ganz so gut.



Genre: Simulation
Entwickler: Caipirinha Games
Hersteller: Aerosoft
Termin: 07. April 2022
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 0 Jahren

Straßenmeisterei Simulator

Dass Entwickler trotz Förderung des Bundes schlechte Spiele veröffentlichen können, beweist der Straßenmeisterei Simulator eindrucksvoll bei uns im Test.

Von: David Benke

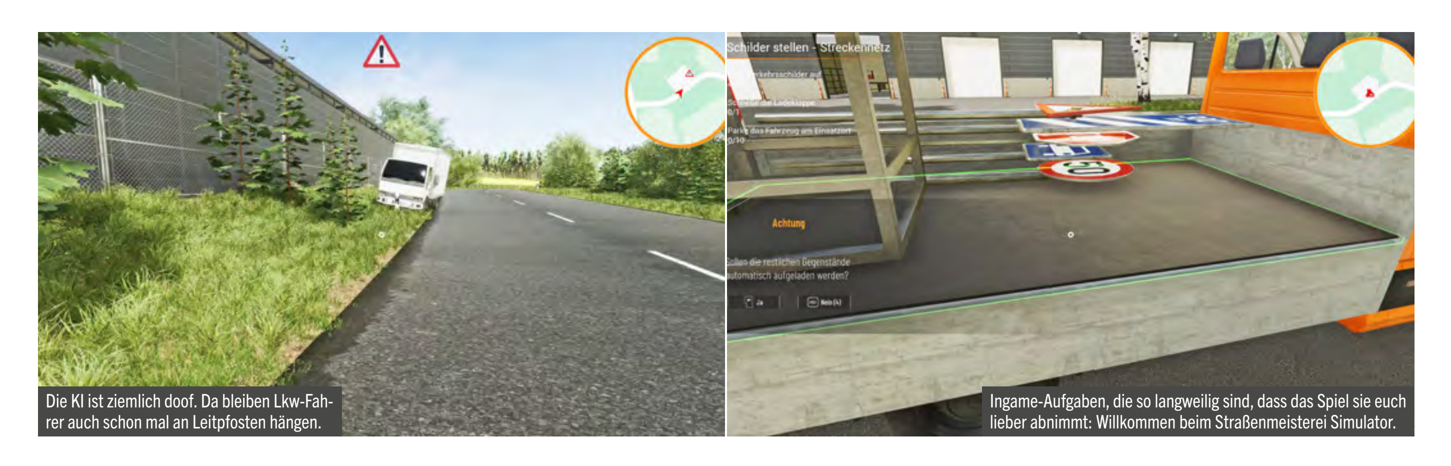
Es herrscht Dürre im Spielemonat Mai. Nachdem wir zu Jahresbeginn mit zahlreichen Hochkarätern wie Dying Light 2: Stay Human oder Horizon: Forbidden West geradezu überschwemmt wurden, hat der Strom an namhaften Gaming-Neuerscheinungen mittlerweile merklich nachgelassen. Wir sitzen sprichwörtlich auf dem Trockenen. Und das bereits mehrere Wochen vor der jährlichen Dürreperiode im Sommer.

Doch es gibt auch einen Silberstreif am Horizont, denn: Rettung ist bereits unterwegs! Sie trägt Orange und ist doch nicht bei der Müllabfuhr. Sie sichert, planiert und markiert. Sie ist: der Straßenmeister. Und im Gepäck hat der seine eigene Job-Simulation, mit wohlklingenden Features wie: „30 umfangreiche Missionen“, „mehr als acht fahrbare Untersätze“ und „verschiedene Werkzeuge wie ein Akkuschrauber oder ein Motor-Rüttler“, mit dem er euch ruckzuck aus der Post-Elden-Ring-Lethargie schütteln will. So war wohl zumindest der Plan. In der Praxis ist der SM Simulator, wie wir ihn mal liebevoll nennen wollen, aber leider eine spielgewordene Schlafpille, die euch wohl nur noch tiefer in einen wohligen Schlummer einlullen wird, bis es sich lohnt, für das Weihnachtsgeschäft wieder aufzuwachen.

King of the Road

Aber mal von Anfang an: Was macht eigentlich so ein Straßenmeister? Na ja, das ist so ein Typ, der morgens um 6 Uhr die komplette A3 sperrt, um ein Schlagloch auszubessern, sich dann aber doch erst mal eine Kaffeepause gönnt und so dafür sorgt, dass man selbst drei Stunden zu spät zur Arbeit kommt. Also kurz gesagt: ein ziemlich undankbarer Job. Warum man den dann als Simulation verwurstet? Keine Ahnung! Denn zu allem Überfluss ist das Ganze auch noch eine abgrundtief langweilige Angelegenheit.

Klar, zu Beginn ist es vielleicht noch ganz unterhaltsam, mit großen Maschinen herumzuhantieren wie die „Achtung Kontrolle!“-Dullies aus dem Kabel-1-Nachmittagsprogramm. Man darf schließlich nicht alle Tage die Leitplanken einer Bundesstraße reinigen, die Bäume am Straßenrand beschneiden, den Mittelstreifen nachziehen oder mit der Dampfwalze eine neue Schicht



Die KI ist ziemlich doof. Da bleiben Lkw-Fahrer auch schon mal an Leitpfosten hängen.

Ingame-Aufgaben, die so langweilig sind, dass das Spiel sie euch lieber abnimmt: Willkommen beim Straßenmeisterei Simulator.


Doof durch die Gegend zu laufen, ist ein elementarer Bestandteil der Spielerfahrung.

Asphalt planieren. Da kommt wieder so ein wenig das Kind im Mann durch. Fühlt sich so an wie damals aufm Spielplatz, wenn man mit dem Bagger im Sandkasten rumspielen durfte.

Das Problem: Von diesen „netteren“ Abschnitten abgesehen seid ihr größtenteils damit beschäftigt, einfach nur dumm durch die Gegend zu laufen. Und zwar viel zu laufen. Also wirklich sehr viel. Ihr latscht zum Beispiel über die Autobahn und sammelt Müll vom Grünstreifen, aber Moment: Euer Müllsack ist nach fünf McDonalds-Tüten schon voll, also erst mal zurück zum Laster, einen neuen holen! Ihr trottet über eine Landstraße, um ein paar Warnbaken zu verteilen, doch halt: In eure Schubkarre passen nur drei dieser Drecksdinger. Also müsst ihr dieselbe Tour gleich fünfmal machen! Und dann darf man sich auch noch von den computergesteuerten Autofahrern anhupen lassen, weil man ja so langsam ist und den gesamten Verkehr aufhält. Als Straßenmeister muss man echt eine engelsgleiche Geduld mitbringen.

Selbst der KI ist langweilig

Zumal wir den größten Zeitfresser ja noch gar nicht erwähnt haben: Vor Beginn einer jeden Mission seid ihr nämlich erst mal zehn Minuten damit beschäftigt, zwischen dem Materiallager und eurem Laster zu rotieren und händisch jedes noch so kleine Mistding für eure kommende Mission EINZELN auf die Ladefläche zu legen! Das macht einen irgendwann dermaßen aggressiv, dass das Spiel das offenbar sogar selbst merkt und – wahrscheinlich aus reinem Selbstschutz – anbietet, den Rest doch einfach automatisch auf eure Pritsche zu packen. Das muss man sich mal auf der Zunge zergehen lassen: ein Job-Simulator, der euch quasi die Arbeit abnimmt. Und das, obwohl es ohnehin schon so wenig zu tun gibt!

Klar, die Entwickler reden von 30 abwechslungsreichen Aufgaben. Aber schaut man die sich mal im Detail an, wird relativ schnell klar: Im Grunde sind's gerade mal acht Missionstypen, die sich danach einfach nur an anderer Stelle wiederholen. Ihr dürft also mal ein Stoppschild und mal ein Vorfahrtschild austauschen. Ui! Wettereffekte, Jahreszeiten oder sonst irgendwas, was die Routine eventuell auflockern könnte, gibt's nicht. Winterdienst fällt also flach. Und auch irgendeine Art von Langzeitmotivation sucht ihr vergebens: Ihr verdient kein Geld, ihr könnt also auch keine neuen Werk- oder Fahrzeuge kaufen. Bei so einer Monotonie braucht man sich nicht wundern, wenn auf Baustellen viel gesoffen wird.

Autofahr'n auf der Autobahn

Kommen wir vom Saufen zum nächsten deutschen Nationalsport: Autofahren. Das spielt im Straßenmeisterei Simulator natürlich auch eine zentrale Rolle, denn wir erinnern uns: Es gibt ja schließlich „über acht“ lizenzierte Fahrzeuge im Spiel, unter anderem von MAN oder Mercedes. Der Haken an der Sache: Ob ihr jetzt in einem Unimog oder einem DoKa-Pritschenwagen sitzt, macht am Ende gar keinen Unterschied. Die Karren steuern sich nämlich alle exakt gleich furchtbar. Sie klingen, als hätte man die Motorensounds mit 'nem Kazoo eingespielt und sie schalten sich jedes bekackte Mal automatisch aus, wenn man das Führerhaus verlässt. Man darf also beim Wiedereinsteigen erneut den Zündschlüssel umdrehen und die Handbremse lösen. Für die ultimative Immersion wahrscheinlich.

Für die haben die Entwickler auch noch zwei Blinkertasten hinzugefügt. Ob ihr einen Spurwechsel anzeigt, ist aber ebenso wurscht wie das Einhalten des Tempolimits oder das obligatorische Halten an einem Stoppschild. Kann man machen, wenn man vorm Schlafengehen gerne die StVO liest. Kann man aber auch getrost sein lassen, weil man als Straßenmeister ja ohnehin über dem Gesetz steht und sich alles erlauben darf.

Ist halt bloß doof, dass euch die Entwickler nicht allzu viel Schabernack anstellen lassen, was zu großen Teilen an der statischen Spielwelt liegt. Die lockt auf ihren Autobahnschildern zwar mit (seltsamerweise ostpreußischen) Weltmetropolen wie „Borchersdorf“ oder „Wehlau“, mit saftigen Sonnenblumenfeldern oder sanft vor sich hin dampfenden Atomkraftwerken im Hintergrund. Zu Gesicht bekommt ihr die aber nie. Euer Aktionsradius bleibt am Ende des Tages unfassbar begrenzt. Nicht nur, dass ihr die komplette Karte bereits in ein paar Minuten abgefahren habt. Was kein Kunstwerk ist, wenn die nur aus einer kreisrunden Autobahn mit vier Landstraßen dazwischen besteht. Sie wirkt auch



Die Ingame-Physik ist ein echter Witz, deshalb sehen Kollisionen auch ziemlich komisch aus.



Die Gebrauchsanweisungen des Motor-Rüttlers verraten: Da hat sich jemand nicht allzu viel Mühe bei den Details gegeben.

komplett leer und ausgestorben. Es gibt keine Städte oder Dörfer, nicht mal 'ne lausige Tankstelle. Wo wollen die ganzen NPC-Autos denn dann so eilig hin? Wahrscheinlich einfach nur weg aus dieser asphaltierten Einöde.

(Fast) Nicht kaputtzukriegen
Leider haben sie dabei genauso wenig Glück wie ihr. Denn wenn ihr die Straße verlassen möchtet, um euch die Umgebung mal etwas näher anzuschauen, macht ihr schnell Bekanntschaft mit den unsichtbaren Levelgrenzen: kurzer Ausflug ins Grüne? Nö, keine Chance! Ihr seid hier ja schließlich immer noch beim Straßenmeisterei Simulator und nicht beim Waldmeisterei Simulator! Ihr könnt eurer traurigen Existenz nicht mal ein freiwilliges Ende bereiten. Denn selbst, wenn ihr im letzten Moment vor ein fahrendes Auto springt, hält das mit beinahe katzenhaften Reflexen noch rechtzeitig an. Ärgerlich.

Insgesamt lässt sich zusammenfassen: Man gönnt euch hier so gut wie gar keinen Spaß. Es gibt keine Lenkrad-Unterstützung, keinen Mod-Support, ja nicht einmal die Möglichkeit, die Ingame-Physik kaputtzumachen wie beim Landwirtschaftssimulator. Da konnte man wenigstens die Verkehrsgeschwindigkeit erhöhen und so für wunderschönes Chaos sorgen. Wobei das im Straßenmeisterei Simulator wahrscheinlich ohnehin nicht mal ansatzweise so schick aussehen würde. Die Animationen, die Grafik und die Ingame-Physik sind absoluter Murks. Schadensmodell und Umweltzerstörung haben sich die Entwickler geflissentlich gespart. Sogar die Leitpfosten am Straßenrand halten der Gewalt einer Dampfwalze stand. Was die Frage aufwirft, warum es dann bitte Aufträge gibt, in denen ihr die Dinger wieder geraderichten müsst? Wer soll die denn umgefahren haben?! Über die Kollisionsabfrage brauchen wir wohl gar nicht erst zu reden.

Der Straßenmeisterei Simulator will halt einfach nicht kaputt gemacht werden. Was aber natürlich nicht bedeutet, dass man es nicht trotzdem schafft. Man muss sich eben nur ein klein wenig mehr Mühe eben. Vor allem die ach so tolle KI der anderen Verkehrsteilnehmer ist schnell überfordert, wenn man mal etwas Unvorhergesehenes macht: Zum Beispiel, wenn ihr ihnen aufs Dach steigt, die einzige X-Kreuzung auf der Karte blockiert oder mit eurem Presslufthammer auf der Autobahn 'ne Runde spazieren geht. Vergesst dabei aber nicht die drei wichtigsten Regeln der Arbeitssicherheit:

1. Always use Ear Protection
1. Always use Ear Protection
1. Always use Ear Protection

Ja, hier waren ohne Frage echte Profis am Werk. Also vielen herzlichen Dank, Herr Scheuer, dass sie diesen spielerischen Totalausfall auch noch großzügig mit Fördergeldern des Verkehrsministeriums unterstützt haben. Für sowas zahlt man doch sehr gerne Steuern! Der Straßenmeisterei Simulator ist am 07. April 2022 für PC, Playstation und Xbox erschienen. ❑

MEINE MEINUNG
David Benke



Keine Ahnung, wer dachte, das sei eine gute Idee …

Wer schon immer mal in orangefarbener Warnweste über die Autobahn rennen und Schlaglöcher stopfen wollte, so wie die coolen Jungs aus dem Kabel-1-Nachmittagsprogramm, der wird mit dem Straßenmeisterei Simulator seine wahre Freude haben. Alle anderen werden sich wohl nur fragen, was sich Aerosoft und Caipirinha Games bei diesem spielerischen Totalausfall denn bitte gedacht haben. Grafik mies, Physik kaputt, Gameplay langweilig – ich könnte mir Dutzende Dinge vorstellen, die ich lieber machen würde, als den Titel noch mal anzuschmeißen: im LS22 eine Runde über den Acker drehen zum Beispiel. Oder im Euro Truck Simulator durch die USA heizen. Oder vielleicht auch einfach mal PC oder Konsole ausmachen und ein bisschen vor die Tür gehen.

PRO UND CONTRA
- ➕ Relativ umfangreicher lizenzierter Fuhrpark
- ➕ Realitätsgetreue Darstellung des Straßenmeister-Alltags
- ➖ Keine Wettereffekte oder Tageszeiten
- ➖ Winzige, absolut leblose Spielwelt
- ➖ Mieses Fahrgefühl
- ➖ Lachhafte Ingame-Physik
- ➖ Langweilige, repetitive Missionen
- ➖ Diverse Bugs und Glitches





Mit der Dampfwalze durch die Gegend zu rollen, kann anfangs ganz lustig sein, verliert aber nach dem fünften Mal seinen Reiz.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

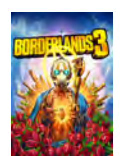
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

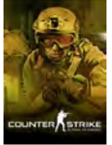
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

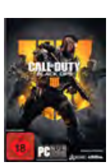
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

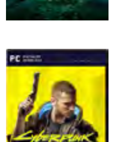
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Elden Ring

Das gewohnt geniale Souls-Gameplay, eingebettet in eine phänomenale Open World voller Geheimnisse und spannender Kämpfe: Mit Elden Ring erklimmt From Software einen neuen Gipfel unter den Action-Rollenspielen.

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

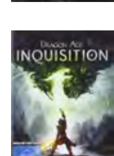
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

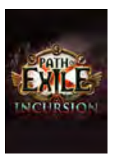
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Silt

Unsere Review-Version von Silt kam leider zu spät, um den Test noch in diese Ausgabe zu bekommen, doch zumindest für unsere ersten Eindrücke zum Unterwasser-Abenteuer von Spiral Circus Games reicht es noch. Rein optisch erinnert der Indie-Titel mit seinem Schwarz-Weiß-Look natürlich an Limbo und genau wie im Meisterwerk von Playdead muss man auch hier Umgebungsrätsel lösen, um weiterzukommen. Es gibt aber natürlich auch Unterschiede: Silt sieht aus, als sei es mit Fineliner gezeichnet worden und die Rätsel sind weniger Physik-basiert. Stattdessen übernehmen wir mit der Lebenskraft unseres Tauchers andere Tiefseewesen, um Schalter zu betätigen, Mechanismen in Gang zu setzen oder schnell an Fallen vorbeizukommen. Zudem treffen wir auf einige riesige Monster. Silt ist wunderbar atmosphärisch, teilweise sogar geradezu beklemmend. Eine tolle Indie-Überraschung. **Christian Dörre**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

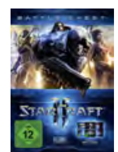
Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

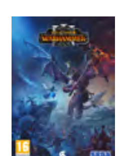
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

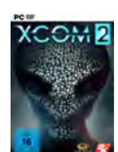
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 3

Ein epischer Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der neben Profis jetzt auch Einsteiger abholt. Ein gewaltiger Umfang und kluge Verbesserungen setzen das hohe Qualitätsniveau der Reihe fort.

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

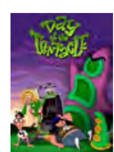
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2021

Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Spielspaß durch ein nochmals verbessertes Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts

Kao the Kangaroo

Es gibt Spiele, die muss man einfach kennen. Kao the Kangaroo ist keines davon. Im Jahr 2000 erschien der erste Teil für PC und Dreamcast, danach gab's mehrere Fortsetzungen, die aber alle in der Vergessenheit gerieten. Nun ist mit Kao the Kangaroo ein völlig neuer Serienteil erschienen, wieder vom polnischen Studio Tate Multimedia. Das Spiel versteht sich als Rückbesinnung auf die goldene Ära der 3D-Platformer. Euch erwartet also ein ausgesprochen bunter Gute-Laune-Hüpfer, in dem ihr mit Kao, einem knuffigen Känguru, durch verschiedenste Levels turnt. Große Überraschungen oder eigene Ideen gibt's leider nicht, stattdessen erwartet euch genretypische Standardkost: Ihr hüpft über Plattformen und Hindernisse, betätigt hin und wieder Schalter, sackt Münzen und anderen Sammelkram ein. Dazwischen prügelt ihr diversen Waldbewohnern mit euren Boxhandschuhen ein wenig Verstand ein, wobei die Kämpfe ausgesprochen simpel ausfallen – viel mehr als Tastenhämmern braucht es da nicht. Für die kompakte Spielzeit von fünf bis zehn Stunden ist das aber okay. Das Leveldesign geht ebenfalls in Ordnung und der farbenfrohe Stil ist gelungen. Abzüge gibt's aber für langweilige Story, den durchwachsenen Humor und die schwachen englischen Sprecher. Zum Preis von 30 Euro finden sich zweifellos bessere Alternativen. Wer von Plattformern wie A Hat in Time, Die Schlümpfe: Mission Blattpest oder New Super Lucky's Tale einfach nicht genug bekommen kann, darf bei Kao einen Blick riskieren. **Felix Schütz**





Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 5

Das visuell grandiose Mexiko ist nur einer der vielen Gründe, warum Forza Horizon 5 als neuer König der Arcade-Racer zählt. Ein riesiger Umfang und jede Menge Spielspaß: Bloß nicht verpassen!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Citizen Sleeper

Disco Elysium im Weltraum: So in etwa würde ich Citizen Sleeper nach meinen knappen zehn Stunden mit dem Titel beschreiben. Natürlich kann die kleine Indie-Produktion nicht mit dem Rollenspiel-Hit von 2019 mithalten: Statt durch eine Open World klickt ihr euch nur durch einzelne Schauplätze, die ihr über eine Übersichtskarte anwählt. Statt voll vertonter Dialoge gibt es bloß Charakter-Standbilder und Textboxen. Statt eines umfangreichen Skillsystems erwarten euch gerade einmal fünf Talente zum Verbessern. Und trotzdem ist der Abstecher auf die Raumstation Erlin's Eye absolut empfehlenswert, weil sie eben so viele andere vergleichbare Qualitäten hat – allen voran in Sachen Story: Ihr spielt einen sogenannten Sleeper, ein digitalisiertes menschliches Bewusstsein in einer künstlichen Hülle, und müsst euch vor euren Erschaffern und „Besitzern" verstecken. Dabei erwartet euch überraschend viel Spieltiefe, was vor allem an der klaren Pen-and-Paper-Inspiration des RPGs liegt: In verschiedenen Situationen ist euer Würfelglück gefragt, um bestimmte Proben zu meistern. In Missionen habt ihr immer mehrere Vorgehensweisen zur Auswahl. Manche Aktionen könnt ihr komplett verpassen, wenn ihr nicht zur rechten Zeit am rechten Ort seid. Dazu kommt ein ständiger Überlebensdruck: Euer Körper gibt allmählich den Geist auf, ihr seid also gezwungen, jeden Tag irgendwie Medizin aufzutreiben. Zumindest zu Beginn. Je mehr Zyklen vergehen, je weiter ihr in der Story vorankommt, desto mehr macht sich ein Gefühl von Fortschritt breit. Ihr haust nicht mehr in einem alten Container und hangelt euch von einem miesen Job zum nächsten, nur um durchzukommen. Ihr habt auch mal Zeit, das gelungene Writing, die atmosphärische Welt, die sympathischen Charaktere oder die handgezeichnete Grafik zu bewundern. **David Benke**

Online-Rollenspiele

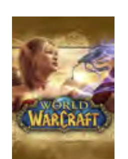
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment

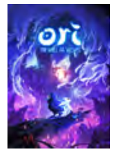
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

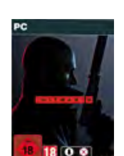
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

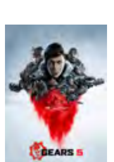
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

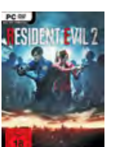
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

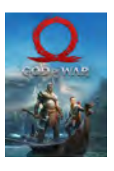
Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



God of War

Kratos endlich auch auf dem PC. Ein in allen Belangen extram ausgefeiltes Abenteuer, mit faszinierenden Story-Wendungen und einem Mix aus Kämpfen, Rätseln, Handwerk und Erkunden, der ständig motiviert.

Getestet in Ausgabe: 03/22
Publisher: Playstation PC

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Jurassic World: Evolution 2

Was im Film immer schief geht, könnt ihr in eurem eigenen Dinopark besser machen. Neue Features und Inhalte sorgen für mehr Tiefgang und Herausforderungen für Neueinsteiger und Profis. Aber am wichtigsten: massig Dinos!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Frontier Developments



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

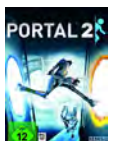
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

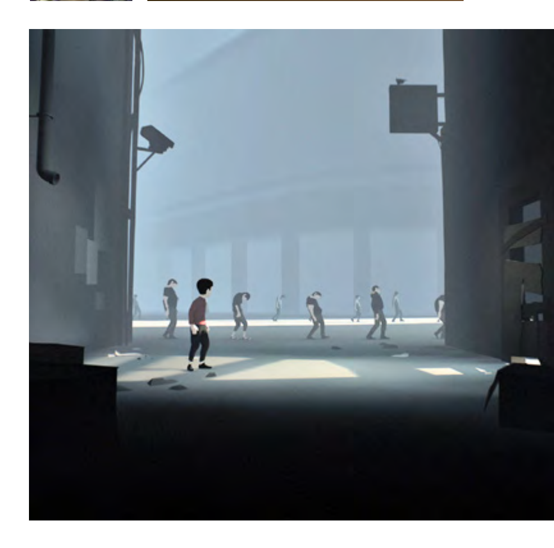
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

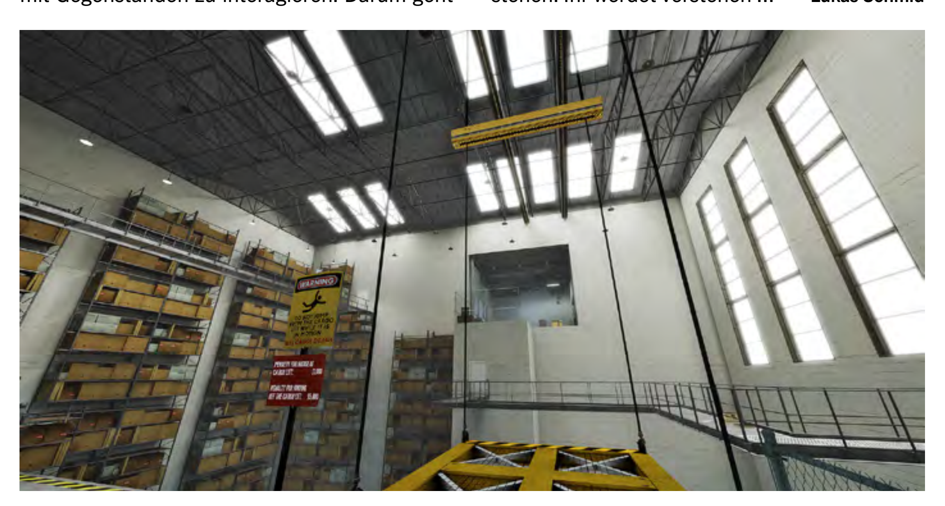
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



The Stanley Parable: Ultra Deluxe

Zum eigentlichen Release 2013 (und beim Mod-Prototypen noch davor, der damals auf Basis der Half-Life-2-Engine entstand) ging Stanley Parable an mir vorüber, obwohl ich es schon immer sehr reizvoll fand. Nun aber bin ich endlich in den wundervollen Büroalltag Stanleys eingestiegen und völlig unironisch total begeistert! Die Prämisse könnte simpler nicht sein: Stanley ist auf einmal alleine in dem großen Bürokomplex, in dem er arbeitet, und wandert jetzt herum, um seine verschwundenen Mitarbeiter zu finden. Was er stattdessen findet, ist eine Aneinanderreihung von wilden Situationen, die auf kreativste Art und Weise mit den Erwartungen an sie spielen. Begleitet wird Stanley von der körperlosen Stimme eines mehr oder minder allwissenden Erzählers. Spielerisch passiert wenig, man kann nicht mehr tun, als Wege zu wählen und ganz selten mit Gegenständen zu interagieren. Darum geht es aber auch nicht. Stanley Parable ist eine humorgeladene Dekonstruktion dessen, was ein Videospiel – scheinbar – zu sein hat, und spielt extrem kompetent mit der Frage, was Entscheidungsfreiheit in Spielen überhaupt bedeutet. Auf spezifische Elemente will ich hier aber gar nicht eingehen, denn die sollte man ganz dringend selbst entdecken, damit sie ihre volle Wirkung entfalten. Ebenso will ich Kennern des Originals nicht vorwegnehmen, was denn nun so „ultra deluxe" an der Neuauflage ist. Nur so viel sei gesagt: Das hier ist so, so viel mehr als nur ein Standard-Remaster, wie wir es schon oft gesehen haben. Und immer, wenn man denkt, dass man nun aber wirklich alles aus The Stanley Parable: Ultra Deluxe herausgeholt hat, was geht, kommt wieder eine neue Entwicklung um die Ecke. Insofern: Große Kaufempfehlung! Und: Ich vermisse meinen Eimer. Ihr werdet verstehen. Ihr werdet verstehen … **Lukas Schmid**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

25 Jahre Dungeon Keeper



Trotz chaotischer Entwicklung wurde es am Ende richtig böse: Mit Dungeon Keeper erschufen Peter Molyneux und Bullfrog Productions eines der ungewöhnlichsten Strategiespiele aller Zeiten. Wir blicken zurück auf die bewegte Geschichte der Kerker-Simulation.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid

Die 1990er-Jahre waren das Jahrzehnt der großen Innovationen: Dank Doom, Duke Nukem 3D und Quake schossen Ego-Shooter wie Unkraut aus dem Boden. Command & Conquer und Warcraft befeuerten indes die Echtzeitstrategie. Bei den herrschte Spieleentwicklern herrschte Aufbruchsstimmung und auch der Mut, komplett neue Wege zu gehen. In dieser Zeit erschien auch Bullfrogs Kerkermeister Dungeon Keeper. Bis heute erinnern sich viele Fans an die ungewöhnliche Strategiesimulation aus der Feder des britischen Studios Bullfrog Productions.

Das Spieldesign, der bitterböse Humor oder einfach die Option, seine eigenen Untergebenen mit der virtuellen Dämonenhand zu ohrfeigen, sind nur einige Punkte, die bis heute im Gedächtnis geblieben sind. Was aber viele nicht wissen: Die Entwicklung von Dungeon Keeper hätte kaum chaotischer ausfallen können. Zeitweise wurde das Spiel sogar im Privathaus von Kreativkopf Peter Molyneux fertiggestellt. Zum 25-jährigen Jubiläum des Klassikers blicken wir noch einmal zurück auf die kuriose Entstehungsgeschichte eines ebenso kuriosen Spiels. Ab in den Kerker!

Bullfrog Productions und Electronic Arts

Bullfrog Productions gehörte Anfang der 90er zu den Rockstars der Spieleentwickler-Szene. Gegründet 1987 von Peter Molyneux und Les Edgar, erarbeitete sich das kleine Team rasant einen guten Ruf für innovative Produkte. Bereits das dritte Spiel der Briten eroberte den Massenmarkt: Populous.

Das 1989 veröffentlichte Strategiespiel begründete das Genre der „Götter-Simulationen“ und verkaufte sich bis heute über vier Millionen Mal. Es wurde damals von Electronic Arts vertrieben, die früh das Potenzial hinter Bullfrog und deren Ideen erkannten. Auf Druck von EA hin folgten auf Populous das Strategiespiel Powermonger (1990) und schließlich Populous 2: Trials of the Olympian Gods (1991).

Bullfrog wuchs zu Beginn der 90er enorm schnell und bezog größere Büroräume im Surrey Research Park in Guildford. Peter Molyneux selbst avancierte zum Videospiel-Promi, der als kreativer Kopf symbolisch für das Credo hinter Bullfrog Productions stand.

Er war es schließlich auch, der die erste Idee für Dungeon Keeper hatte. Witzigerweise dienten dabei die aus der Entwicklung der Freizeitpark-Simulation Theme Park (1994) gemachten Erfahrungen als Basis. Allerdings drehte Molyneux die Herangehensweise an das Setting um: Aus dem fröhlichen Vergnügungspark wurde ein düsteres Kellergewölbe, in dem der Spieler als Kerkermeister Kreaturen heranzüchtete, Strukturen baute und sich gegen eindringende Helden zur Wehr setzte.

„Es war in erster Linie Peters Idee. Sie kam aus einer Gruppe (im

Quelle aller Bilder: Moby Games

Die Imps übernehmen in Dungeon Keeper die Drecksarbeit. Im Intro kloppen die Gesellen noch eine Runde Karten.

Team), die viele kriegerische Brettspiele spielte, die dabei eine erstaunliche Dynamik entwickelten“, erklärte Dungeon-Keeper-Programmierer und Bullfrog-Mitarbeiter Jonty Barnes gegenüber dem Magazin Retro Gamer.

Der Gedanke dahinter lautete: „Was wäre, wenn ich beziehungsweise der Spieler als böse Person in einem Dungeon leben würde? Und all diese Weltverbesser und Ritter ankämen, um das zu zerstören, was dir wichtig ist. Was wäre, wenn sie glaubten, dass sie das Richtige täten, obwohl sie eigentlich in deinem Reich in der Unterwelt nichts zu suchen hätten?“, führte Barnes diesen Punkt aus.

Während also das Konzept für Dungeon Keeper Anfang 1994 Fahrt aufnahm, brodelte es hinter den Kulissen von Bullfrog Productions ganz gewaltig. Bereits Ende 1993 gab es erste Gespräche mit Electronic Arts und auch anderen Großunternehmen über eine mögliche Übernahme des bis dato noch unabhängigen Studios. Die Verhandlungen dauerten Monate an.

Und während im November 1994 die Entwicklung von Dungeon Keeper offiziell begann, akquirierte Electronic Arts im Januar 1995 Bullfrog Productions für angeblich 44 Millionen US-Dollar. Diese Entwicklung hatte enorme Auswirkungen auf die Ausrichtung von Bullfrog. So erlaubte die Maßnahme eine massive Expansion, die Belegschaft wuchs innerhalb kürzester Zeit von 35 bis 60 auf über 150 Mitarbeiter an. Peter Molyneux wurde zum Vizepräsidenten von Electronic Arts und führte obendrein EA Europa an. Ihm zur Seite stand Les Edgar, der als Vizepräsident von EA Europa unter Molyneux fungierte. Das Ergebnis: Bullfrog Productions verlor seine kreative Führung, weil Molyneux und Edgar nun selten vor Ort und stattdessen oft im EA-Hauptquartier weilten.

Mit diesem Wechsel in der Spitze begann eine fast dreijährige Entwickler-Odyssee, die unter anderem von Release-Verschiebungen, strittige Personalentscheidungen und vor allem viel Crunch geprägt war.

Erste Komplikationen

Lead Programmierer Simon Carter, Artist und Producer Mark Healey sowie Designer Barry Meade übernahmen jetzt die Verantwortung für die Weiterentwicklung von Dungeon Keeper. Als technische Grundlage für den ersten Prototyp verwendete man die Grafik-Engine des First-Person-Spiels Magic Carpet von 1994.

Diese frühe Version aber wurde zügig wieder verworfen und beinhaltete nur die Option, sich über die Karte in der Third-Person-Perspektive zu bewegen. Stattdessen war es Peter Molyneux, der trotz all seiner anderen offiziellen Pflichten erneut den Ton angab. Er entwickelte einen frühen 2D-Prototyp, aus dem man das Geschehen aus der Vogelperspektive handhabte. Das Team portierte diesen Ansatz schließlich in die bereits angesprochene Magic-Carpet-Grafik-Technologie. Fertig war die



Die Dämonenhand dient als virtueller Cursor. Mit ihr könnt ihr einzelne Kreaturen hochheben oder sogar ohrfeigen, um sie zum schnelleren Arbeiten zu motivieren.

Die Feen sind Einheiten der Guten und greifen aus der Distanz mit Zaubersprüchen an. Auf kurze Distanz sind sie schwach, aber auf Entfernung durchaus gefährlich.

Basis für Dungeon Keeper, wie man es später kennen würde. Im Grunde standen an diesem Punkt auch bereits die ersten Gameplay-Eckpfeiler wie das Bauen von Räumen sowie bestimmte Typen von Einrichtungen wie die Schatzkammer oder das Herz des Dungeons. Allerdings entpuppte sich die Erweiterung dieses Konzepts als komplexe Angelegenheit, da die Strukturen und ihre Möglichkeiten gut aufeinander abgestimmt und ausbalanciert sein mussten. Der eigentliche Level-Editor wurde im Mai 1995 fertiggestellt. Im selben Monat zeigte sich auch die Schattenseite der engen Verbindung mit Electronic Arts.

„Wir saßen in einem dieser Quartalsmeetings und es stellte sich heraus, dass ein anderes EA-Studio mit der Entwicklung ihres Projekts nicht fertig wurde. In der Firmenlandschaft bedeutet das viel Geschrei, Gejammer und Zähneknirschen.

Also sprangen wir etwas naiv in die Bresche und sagten, dass wir ein Spiel binnen sechs Wochen fertigstellen könnten – vom Konzept bis zum Release“, führte Les Edgar im Interview aus. Das Ergebnis war der 3D-Racer Hi-Octane (1995), der sowohl qualitativ als auch von der Ausrichtung nicht wirklich ins Bullfrog-Portfolio passte, aber immerhin rechtzeitig in den Läden stand.


Großangriff! Auch im Schnee geht's munter zur Sache. Die Einheiten kontrolliert ihr entweder aus der drehbaren Iso-Perspektive ...

Wie baut man einen Kerker-Simulator?

In der Zwischenzeit arbeitete das Kernteam weiter an der Fertigstellung von Dungeon Keeper. Gerade die Simulation des Lebens innerhalb des Kerkergewölbes stellte Bullfrog damals aufgrund der limitierten Hardware-Leistung vor große Herausforderungen. Neben der eigentlichen Spielmechanik war auch die Präsentation mitentscheidend für den Erfolg von Dungeon Keeper. Mark Healey zeichnete und entwickelte jede Figur im Spiel und war laut eigener Aussage über einen Großteil der Entwicklungszeit der einzige Artist im Team.

Er porträtierte Einheiten wie die Imps, den fetten Teufler und auch den liebevoll „Horny“ getauften Horned Reaper mit einer gehörigen Portion Humor, sodass die Figuren zwar düster, aber auch niedlich aussahen. Im Interview beschreibt er sein Schaffen ironisch: „Ich kann sagen, dass das am Laufen halten eines Dungeons dem Arbeiten bei Bullfrog sehr ähnlich ist. Sobald ich mich mit dem Thema befasst hatte, war der Rest sehr einfach. Der Horned Reaper war mein Design. Er basiert auf einer meiner Ex-Freundinnen.

… oder ihr wechselt kurzerhand in den First-Person-Modus. Diese Option war anno 1997 bahnbrechend und kam bei Spielern wie Kritikern sehr gut an.

Sie hatte ein ähnliches Grinsen ... und ein ähnliches Temperament.“ Humor spielte eine große Rolle bei der Spielerfahrung. Und so war es auch Healey, der auf die Idee kam, dass der Maus-Cursor wie eine Dämonenhand aussehen sollte. Spieler konnten so nicht nur ihre Monster hochheben, sondern sie auch ohrfeigen, sodass Imps etwa schneller arbeiteten. Diese Verquickung des klassischen User-Interfaces und der Interaktion mit dem Szenario selbst war einzigartig und trug viel zur Atmosphäre des Spiels bei.

Das Team experimentierte sogar mit einer Version, die komplett ohne Optionsleiste auskam. Zwar kam dadurch die Grafik mehr zum Tragen, zugleich litt darunter aber die Kontrollierbarkeit des Spiels. Später entschied man sich für das auf der linken Bildschirmhälfte platzierte Dialogfeld. Auch das Verhalten der Monster wurde entsprechend angepasst, sodass diese den Dungeon wirklich bevölkerten und so etwas wie Leben innerhalb der Gänge erzeugten. „Die Kreaturen mussten komplex sein, sollten kämpfen können und mussten lesbar in ihrem Verhalten sein. Gleichzeitig aber durfte ihr Verhalten nicht zu viel Hardware-Leistung fressen. Es hing also viel von der Optimierung ab“, ergänzte Jonty Barnes.

Ferner sollte Dungeon Keeper auch grafisch neue Maßstäbe setzen – beispielsweise mit Licht- und Schatteneffekten, die teils bereits bei Magic Carpet zum Einsatz kamen. Zudem implementierten die Macher einen First-Person-Modus, sodass Spieler in die Haut der Kreaturen schlüpfen und mit ihnen durch die Gänge schleichen konnten. Die Menge an Ideen schien endlos, zugleich aber brachten diese Möglichkeiten auch Probleme mit sich. Das ursprünglich angepeilte Erscheinungsfenster zu Weihnachten 1995 konnte nicht gehalten werden.



Zu Beginn einer Runde steht lediglich das Herz des Dungeons. Neue Räume müsst ihr durch Imps ausheben lassen und könnt dort entsprechende Apparaturen platzieren.

Das Dungeon-Herz ist der wichtigste Teil eures Kerkers. Wird es zerstört, ist die Runde verloren. Dieses Konzept stand bereits früh in der Entwicklung von Dungeon Keeper fest.

Jetzt wird's ernst: Der Ritter ist der Endgegner in Dungeon Keeper. Er ist sehr stark und mit ein wenig Unterstützung eine handfeste Bedrohung für das Dungeon-Herz.

Aus dem Büro verbannt

In Peter Molyneux selbst wuchs zu dieser Zeit die Unzufriedenheit über seine aktuelle Position, die es verhinderte, dass er dauerhaft an den Bullfrog-Projekten weiterarbeitete. „Es war verrückt - etwa zur Hälfte der Entwicklung kündigte Peter an, dass er Bullfrog beziehungsweise Electronic Arts verlassen würde, aber dass er noch Dungeon Keeper fertigstellen wolle", erinnerte sich Mark Healey.

Als Reaktion verbot ihm Electronic Arts, die Bullfrog-Büroräume zu betreten. Also arbeitete Molyneux mit unter anderem Simon und Dean Carter und anderen Kollegen aus dem Homeoffice heraus. Die Arbeitsweise erinnerte zu diesem Zeitpunkt eher an junge Entwicklerstudios. Die Kollegen schrieben tagsüber am Spiel weiter, probierten es nachts aus, tranken Bier und spielten einander Streiche. Andy Robson, der damals als Tester an Dungeon Keeper arbeitete, erinnerte sich beispielsweise daran, wie er Peter Molyneux' Tamagotchi in einem unbeobachteten Moment stahl und es in einer Tasse Tee versenkte.

Nach den Spielrunden gab es ausschweifende Diskussionen über die Spielmechanik. Falls jemand zu leicht gewinnen konnte, änderte man tags darauf einige Parameter und passte das Spiel an. Jonty Barnes blickte mit einem lachenden und einem weinenden Auge auf diese Zeit zurück:

„Diese Abläufe machten die Intensität und die Strategie der Entwicklung von Dungeon Keeper aus. Wir arbeiteten über einen langen Zeitraum sechs bis sieben Tage die Woche. Aber uns fiel das gar nicht auf, weil uns das Projekt so wichtig war."

Das Spiel nahm über das Jahr 1996 immer mehr Form an und immer neue Informationen, aber auch Gerüchte machten sich breit. Der Hype um Dungeon Keeper wuchs. Im September 1996 präsentierte man das aktuelle Produkt auf der Spielemesse ECTS in London. Trotzdem folgte eine weitere Verschiebung des Erscheinungstermins – diesmal von Dezember 1996 auf März 1997.

Hektischer Endspurt

Auch wenn das Spiel bereits über weite Strecken stand, so wurde Dungeon Keeper doch erst in den letzten Monaten wirklich fertiggestellt. Aspekte wie der Soundtrack von Russell Shaw oder die charakteristi-



Die Kreaturen in Dungeon Keeper bestehen aus flachen Bitmap-Dateien und nicht aus dreidimensionalen Polygon-Modellen.



Der Mauszeiger verändert sich dynamisch – abhängig von eurer gewählten Aktion. Beim Ausheben neuer Räume wird er etwa zu einer Spitzhacke.



Ganz wichtig: Im Trainingsraum verbessert ihr die Fähigkeiten eurer Kreaturen. Das Bullfrog-Team vergab also Charakterwerte, die ihr entsprechend erhöhen könnt.


Dungeon Keeper verfügte auch über einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler. Insgesamt standen hier 15 Maps im Versus-Modus zur Auswahl.

sche Sprachausgabe für den Mentor durch Richard Ridings kamen erst spät in der Entwicklung dazu.

Schlussendlich kam Dungeon Keeper am 26. April 1997 auf den Markt. Es war das letzte Bullfrog-Spiel unter Peter Molyneux, der danach Lionhead Studios gründete und sich Titeln wie Black & White und in späteren Jahren der beliebten Fable-Trilogie widmete. Sein Abgang traf den Rest des Teams hart. „Ich fühlte mich, als würde das Herz dieses Ortes fehlen. Bullfrog war nicht länger diese kreative Oase, sondern erinnerte eher an eine Legebatterie", resümierte Mark Healey nüchtern.

Dem Erfolg von Dungeon Keeper tat das aber keinen Abbruch. Auch wenn das Spiel längst nicht alles hielt, was im Vorfeld versprochen wurde, war es dennoch ein Erfolg. 1997 allein verkaufte EA über 100.000 Einheiten in den Vereinigten Staaten. Bis 2003 sollten es immerhin 700.000 verkaufte Exemplare sein. Es rangierte damit zwar klar hinter Theme Park, war aber populär genug, um 1999 einen Nachfolger zu finden. Leider blieb Dungeon Keeper 2 hinter den Erwartungen zurück – vielleicht auch, weil Peter Molyneux nicht mehr daran mitarbeitete. Kritiken und Verkäufe enttäuschten.

Dungeon Keeper 3?
Sehr unwahrscheinlich!

Auf einen dritten Teil warten wir bislang vergebens. Dungeons Keeper 3 befand sich nach der Fertigstellung des zweiten Teils in der Konzept- und in einer frühen Entwicklungsphase. Dies kündigte Bullfrog in einem kurzen Posting an. Viel mehr wurde aber aus dem Spiel nicht, da es bereits einen Monat später eingestellt wurde.

Die Lizenz ruhte bis zum Erscheinen des Mobile-Spiels Dungeon Keeper im Jahr 2014. Der Free-2Play-Ableger floppte allerdings gewaltig und wurde aufgrund seiner omnipräsenten Bezahloptionen und dem daran angepassten Gameplay massiv kritisiert. Andere Titel wie Kalypsos Dungeons-Reihe führten die Reihe zumindest inoffiziell fort.

Wird es aber jemals Dungeon Keeper 3 geben? Wir schätzen diese Chancen eher gering ein. Das Strategie-Genre spielt im Portfolio von Electronic Arts keine größere Rolle mehr und nach den enttäuschenden letzten Gehversuchen scheint die Lizenz vorerst im EA-Archiv zu schlummern. In diesem Sinne: Schlaf gut, Horny … und vielleicht bis irgendwann mal. ❑

40 Jahre Electronic Arts: Die Tops und Flops des Branchenriesen

Tolle Spiele, Lootboxen und handfeste Skandale: Wir werfen einen Blick auf die größten Erfolge und Probleme in 40 Jahren EA-Geschichte.

Von: Olaf Bleich & Benedikt Plass-Fleßenkämper

Electronic Arts ist Heimat einiger der bekanntesten Franchises aller Zeiten, darunter FIFA, Battlefield oder Die Sims. Zugleich aber „erarbeitete" sich das Unternehmen über Jahre einen schlechten Ruf in der Industrie, der gleich zweimal in der Verleihung des zweifelhaften Consumerist-Awards für das „schlechteste Unternehmen in Amerika" resultierte. In diesem Artikel blicken wir zurück auf die größten Tops, Flops und Skandale von Electronic Arts und klären, wieso der Branchenriese so polarisiert.

TOP:

Ein Sportmonopol und das weltweit erfolgreichste Fußballspiel

Seit 1993 entwickelt und vertreibt Electronic Arts seine populären Sportserien unter dem Label EA Sports. Was heute eine weltberühmte Marke ist, war in der Anfangszeit ein Wagnis. EA Sports fand seinen Quasi-Ursprung in Madden NFL Football, das nach langer Entwicklungszeit von Bethesda fertiggestellt und 1988 für den Apple-II-Computer veröffentlicht wurde. Der Durchbruch gelang aber erst 1990 mit der technisch aufgewerteten Version für die 16-Bit-Konsole Sega Mega Drive.

Die EA-Verantwortlichen erkannten das Potenzial hinter lizenzierten Sportspielen und weiteten das Geschäft auf immer mehr große Marken wie den Golf-Verband PGA (1990), die Eishockey-Liga NHL (1991), die Basketball-Organisation NBA (1994) und natürlich den Fußball-Verband FIFA (1993) aus. Ab dem Jahr 1993 liefen alle Sportspiele unter dem Dach von EA Sports. In den vergangenen fast drei Jahrzehnten erschuf Electronic Arts ein Sportmonopol und dominierte den Markt mit Qualität, aber auch mit seiner aggressiven Lizenzstrategie und entsprechendem Marketing.

Vor allem die Fußballserie FIFA stach aus dem Portfolio heraus. Die als FIFA International Soccer gestartete Reihe avancierte über die Jahre zur wichtigsten Marke im Hause Electronic Arts. Jährliche Updates hielten die Community bei der Stange und garantierten stetige Einnahmen. Und auch wenn immer wieder Kritik an der jährlichen Erscheinungsweise und der damit verbundenen Stagnation der Produkte aufkam, so steht die Sportspielserie Jahr für Jahr an der Spitze der Verkaufscharts. Der aktuelle Ableger FIFA 22 war laut den Analyse-Spezialisten von GFK in 17 von 19 europäischen Märkten das meistverkaufte Spiel 2021. Ab dem Jahr 2023 endet übrigens die Zusammenarbeit von FIFA und EA.

Die FIFA-Serie war es schließlich auch, die Lootboxen in den Sport-Franchises einführte. Bereits der Ableger UEFA Champions League 2006-2007 besaß einen Sammelkartenmodus; FIFA Ultimate Team startete aber als DLC-Inhalt für die Konsolenumsetzung von FIFA 09. Während die Möglichkeiten des „virtuellen Panini-Albums" damals noch arg beschränkt waren, wagte Electronic Arts zu diesem Zeitpunkt den Schritt hin zu Mikrotransaktionen. Das System sorgte bereits damals für viel Kritik aufgrund des Pay2Win- und des Glücksspielcharakters. FIFA Ultimate Team mauserte sich über die Jahre zur wahren Goldgrube für Electronic Arts. Allein im Jahr 2021 erzeugte man damit einen Umsatz von 1,62 Milliarden US-Dollar. Zum Vergleich: 2018 waren es noch 1,18 Milliarden Dollar. Die Kurve zeigt also steil nach oben.

FLOP:

Lootboxen, Pay2Win und die Folgen

Die Lootboxen-Mechanik als Einnahmequelle und der Erfolg von Electronic Arts gingen über die Jahrzehnte Hand in Hand. Allerdings eckte das Unternehmen mit der Integration von Mikrotransaktionen auch immer wieder bei der Community an – und das nicht nur bei FIFA Ultimate Team. Bestes Beispiel: Star Wars: Battlefront 2, das bereits in der Beta-Phase aufgrund seiner Pay2Win-Inhalte und durch Echtgeld freischaltbaren Helden ins Fadenkreuz geriet. Als Resultat entschärfte man das System zum Launch

und entfernte die Lootboxen samt Echtgeld-Shop. Monate später lieferte man schließlich ein neues Progressionssystem nach.

Die Lootbox-Thematik beschäftigte sogar die Politik und damit auch die internationalen Gerichte. Schließlich unterliegt Glücksspiel anderen Regularien als ein klassisches Computer- oder Videospiel. Zuletzt kippte aber das oberste Verwaltungsgericht der Niederlande das vorherige Urteil der Glücksspiel-Aufsicht. EA wurde zuvor zu einer Geldstrafe von zehn Millionen Euro sowie dem Entfernen der Karten-Packs verdonnert. Als Grund für das neue Urteil wurde unter anderem angegeben, dass FIFA 21 ein skillbasiertes Spiel sei, dem die Lootboxen ein Zufallselement hinzufügten.

Electronic Arts ist den Kritikern in der Vergangenheit vorsichtig entgegengekommen und integrierte unter anderem Vorschau-Packs sowie Übersichten über die relativen Chancen zum Ziehen wertvoller Karten. Welche Ausmaße das Geschäft mit hochwertigen FUT-Karten haben kann, zeigte sich 2021 beim sogenannten #EAGate. Hier kam ein Schwarzmarkt zum Vorschein, an dem auch EA-Mitarbeiter beteiligt gewesen sein sollen. Wertvolle Karten wurden gegen Geld verkauft. Nach Bekanntgabe entwickelten sich die Geschehnisse zu einem großen Skandal, der die Diskussion um Lootboxen erneut entfachte und auch abseits der Gaming-Medien hohe Wellen schlug.



Battlefield 1942 von Digital Illusions erschien 2002 und wurde von Electronic Arts vertrieben. 2006 übernahm EA das schwedische Entwicklerstudio. (Quelle: Moby Games)

TOP:

Battle-Royale-Hit Apex Legends

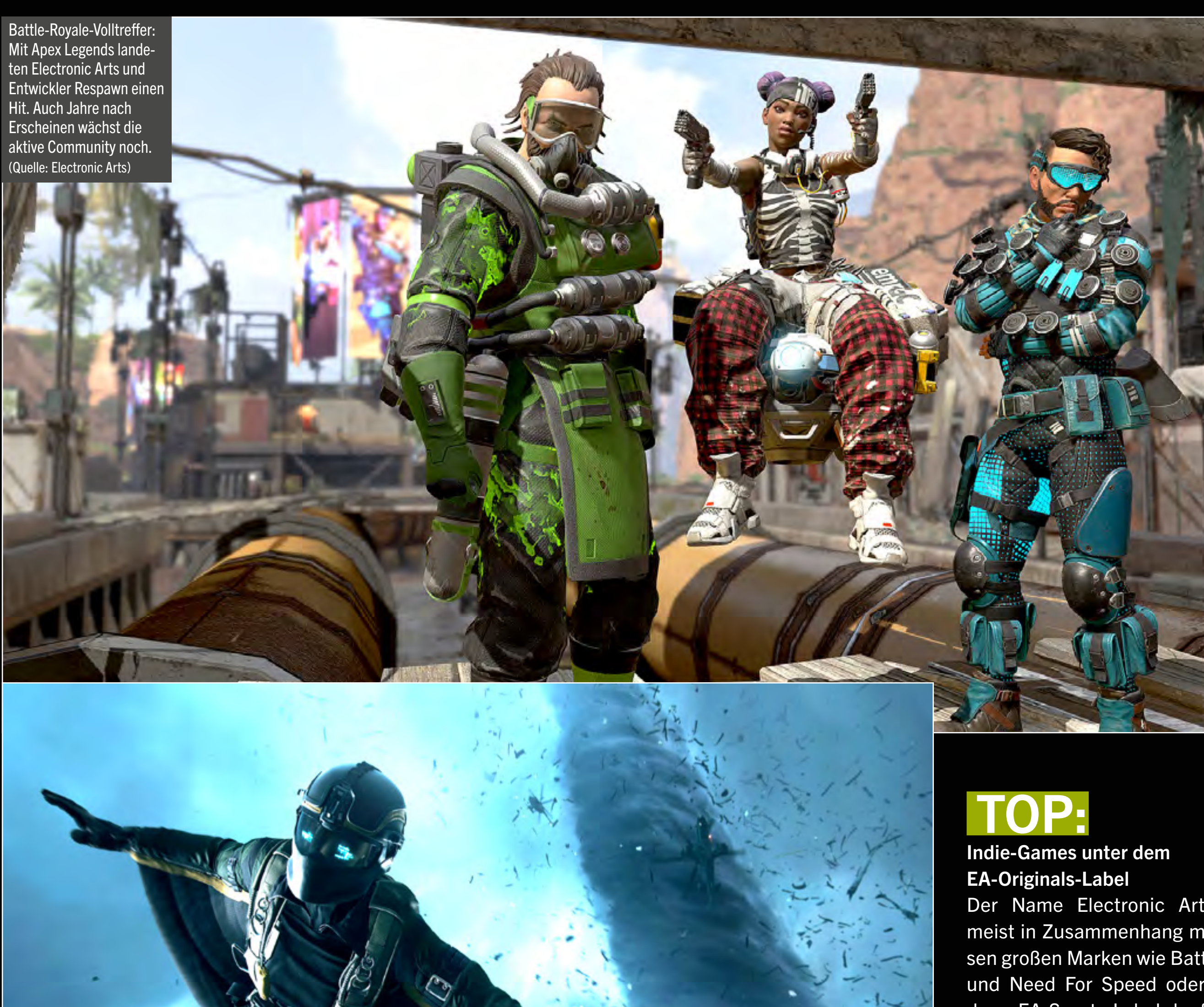
Battle-Royale-Spiele sind im Jahr 2022 fast schon ein alter Hut und finden bei so ziemlich jeder größeren Action- und Shooter-Marke statt. Beim Erscheinen von Apex Legends aber dominierten vorrangig Fortnite und Playerunknown's Battlegrounds. Entsprechend groß war der Einsatz von Electronic Arts und Entwickler Respawn (Titanfall): Man stellte hier ein vollumfängliches AAA-Battle-Royale-Spiel kostenlos in einem umkämpften Markt online – befeuert durch massive Marketing- und Online-Kampagnen.

Mit Erfolg: Bereits in den ersten acht Stunden nach Erscheinen loggten sich eine Million Spieler ein. Am ersten Tag spielten zweieinhalb Millionen Menschen weltweit, und nach drei Tagen waren es ganze zehn Millionen. Im April 2021 kündigte Respawn an, dass über 100 Millionen Spieler weltweit Apex Legends schon einmal ausprobiert hätten. Nachdem Electronic Arts ein Wachstum von 30 Prozent für das dritte Quartal 2021 proklamierte, dürften es 2022 also über 130 Millionen Spieler bei Apex Legends sein.

Respawn füttert die Community auch drei Jahre nach Release mit neuem Content und frischen Seasons. Die steigenden Zahlen



Anthem steht symbolisch für den Niedergang des Kult-Entwicklers Bioware. Der Shooter wurde den Ansprüchen nicht gerecht und floppte gnadenlos. Der angekündigte Neustart des Spiels in Form von Anthem 2.0 wurde gecancelt (Quelle: Bioware / Medienagentur plasmა)



Battle-Royale-Volltreffer: Mit Apex Legends landeten Electronic Arts und Entwickler Respawn einen Hit. Auch Jahre nach Erscheinen wächst die aktive Community noch. (Quelle: Electronic Arts)

Battlefield 2042 war leider kein Überflieger. Das Spiel krankte an ungewohnt vielen Design- und Balancing-Problemen. In der Konsequenz blieben die Verkäufe weit hinter den Erwartungen zurück. (Quelle: Electronic Arts)

seit dem Beginn von Season 12 im Februar 2022 sprechen für sich. Mit Apex Legends haben Electronic Arts und Respawn den richtigen Riecher bewiesen und einen Mega-Hit gelandet. Auch wenn das wohl bedeutet, dass wir in näherer Zukunft keinen Nachfolger der beliebten Titanfall-Serie sehen werden.

FLOP:

Entwickler kaufen und schließen

Dieser Punkt kommt besonders bei treuen Fans immer wieder als Kritik am Unternehmen auf: Electronic Arts kaufte in der Vergangenheit renommierte Studios auf, nur um sie wenige Jahre später entweder zu „rebranden“, in den Entwicklerverbund einzugliedern oder gleich ganz zu schließen. Beispielsweise reorganisierte man 2015 Maxis, die Macher von Die Sims und Sim City. Das Hauptstudio Maxis Emeryville wurde 2015 geschlossen, 2017 folgte die Niederlassung EA Salt Lake und 2018 gab es eine Entlassungswelle bei Redwood Shores. Die verbliebene Maxis-Belegschaft wurde bei EA Mobile und neuen Studios untergebracht. Weitere Studios, die ein ähnliches Schicksal ereilte oder gleich ganz geschlossen wurden, sind beispielsweise Bullfrog Productions (2001, bekannt durch Dungeon Keeper), Westwood Studios (2003, bekannt durch Command & Conquer), Origin Systems (2004, bekannt durch Ultima) oder die Pandemic Studios (2009, bekannt durch Star Wars: Battlefront).

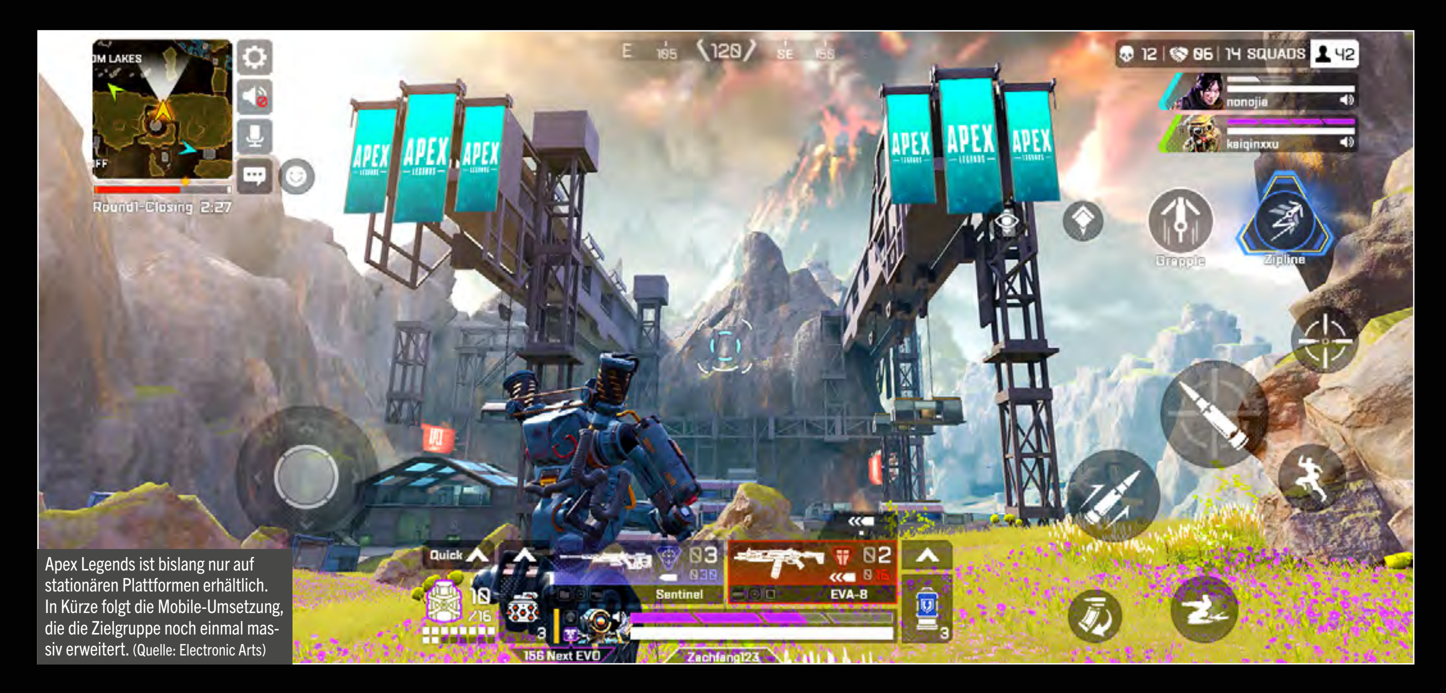
Ein weiteres Problem an dieser Firmenpolitik: In den Archiven von Electronic Arts ruhen Rechte an einigen der größten und bekanntesten Marken aller Zeiten. Bis heute warten wir etwa auf eine vollwertige Fortsetzung der Dungeon-Keeper- oder der Sim-City-Reihe. Immerhin bekommen wir 2023 ein Remake des ersten Teils der Dead-Space-Reihe. Das Schließen oder Aufbrechen bekannter Studios und das Unter-Verschluss-Halten populärer Franchises gehört in der Gaming-Community zu den größten Kritikpunkten an Electronic Arts.

TOP:

Indie-Games unter dem EA-Originals-Label

Der Name Electronic Arts fällt meist in Zusammenhang mit dessen großen Marken wie Battlefield und Need For Speed oder unter dem EA-Sports-Label laufenden Serien wie FIFA oder Madden NFL. Doch Electronic Arts setzte in den vergangenen Jahren in der EA-Originals-Initiative auch auf kleinere unabhängige Studios und unterstützte diese bei der Umsetzung und der Vermarktung ihrer Titel.

Darunter fielen etwa Spiele wie Fe, Sea of Solitude, Unravel, Knockout City, Rocket Arena und zuletzt Lost in Random. Eine besondere Rolle nimmt an dieser Stelle die Zusammenarbeit mit den schwedischen Hazelight Studios unter der Führung von Josef Fares ein. Für das Koop-Abenteuer No Way Out stellte EA dem Team ein Budget von 3,7 Millionen Dollar zur Verfügung. Für das nächste Projekt It Takes Two ging man noch einmal an den Verhandlungstisch. Josef Fares, Regisseur, Autor und Gründer von Hazelight, bringt die Zusammenarbeit mit EA auf den Punkt: „Ich war gegenüber EA sehr deutlich: Das ist, was wir machen und hier ist der Weg, wie wir das schaffen. Hätte ich nach 100 Millionen US-Dollar Budget gefragt und gefordert, dass wir alles so machen,



Apex Legends ist bislang nur auf stationären Plattformen erhältlich. In Kürze folgt die Mobile-Umsetzung, die die Zielgruppe noch einmal massiv erweitert. (Quelle: Electronic Arts)

wie wir uns das vorstellen … so läuft die Sache eben nicht. Man muss sich in der Mitte treffen." Fares machte in seiner typischen Art klar, dass Hazelight sich nicht um die Ansichten und Wünsche von Aktionären schert und auch keine Megaseller entwickelt.

It Takes Two wurde trotzdem zum Riesenerfolg, heimste bei den Game Awards 2021 den Preis für das Spiel des Jahres 2021 ein und landete bei unserer redaktionsinternen Wahl zum besten Titel 2021 ganz oben auf dem Treppchen. Die Investitionen und Zusammenarbeit haben für beide Parteien Früchte getragen.

TOP:

Große Marken und Technik-Vorreiter

Über die Jahre baute Electronic Arts einige der bekanntesten Franchises der Gaming-Welt auf – wie Die Sims oder auch Battlefield. Beide sind über die Grenzen der Gaming-Welt bekannt, auch wenn sie zweifellos ihre Höhen und Tiefen durchlebten. Bis 2019 erwirtschaftete Die Sims einen Gesamtumsatz von fünf Milliarden Dollar. Nielsen Super Data berechnete, dass das bereits 2014 veröffentlichte Die Sims 4 jährlich rund 462 Millionen US-Dollar einspielt. Als Basis dienten hier die Finanzjahre 2019 und 2020. Die Sims ist eine der bekanntesten und größten Marken überhaupt in der Welt der Videospiele und das Gameplay der Lebenssimulation bleibt zeitlos gut.

Die Zusammenarbeit mit dem bis dato kleinen schwedischen Studio Digital Illusions (kurz oft DICE genannt) begann mit der Vermarktung des Shooters Battlefield 1942 (2002) und erwuchs über die Jahre zu einer der wichtigsten Säulen im Firmenkonstrukt von Electronic Arts. Nachdem man bereits 2005 rund 67 Prozent der Aktienanteile des schwedischen Unternehmens übernommen hatte, kaufte man DICE im Herbst 2006 komplett. Kein Wunder, die Battlefield-Reihe setzte in puncto Online-Gameplay neue Standards und ist neben Call of Duty die bekannteste Marke in diesem Genre. Einen Rückschlag erlitt die Serie mit dem zuletzt veröffentlichten Battlefield 2042: Der ambitionierte Nachfolger blieb weit hinter den Erwartungen zurück und riss somit ein etwa 100 Millionen US-Dollar großes Umsatzloch in die EA-Bilanz. Dazu stellt DICE mit der Frostbite-Engine eine

Durchwachsene Singleplayer-Kampagne und wankelmütiger Online-Modus: Star Wars: Battlefront 2 geriet vor allem wegen der integrierten Mikrotransaktionen in die Kritik. (Quelle: Electronic Arts)

Die Sims 4 erwirtschaftet auch in den vergangenen Jahren weiterhin enorme Umsätze – und das, obwohl die Lebenssimulation bereits 2014 auf den Markt kam. (Quelle: Maxis / Medienagentur plassma)

der leistungsstärksten Grafiktechnologien im Gaming-Sektor. Diese kommt inzwischen auch in Sportspielen wie dem bereits erwähnten FIFA zum Einsatz. Electronic Arts hat also in ein Studio investiert, profitiert aber durch die dort erarbeitete Technik auch in anderen Bereichen und kann diese auch an andere Studios lizenzieren.

FLOP:

Immer wieder Berichte über schlechte Arbeitsbedingungen

Wie eingangs erwähnt wurde Electronic Arts gleich mehrfach zum „schlechtesten Unternehmen in Amerika" gekürt. Und auch wenn die Aussagekraft solcher Preise natürlich mit Vorsicht zu genießen ist, so häuften sich in der Firmenhistorie immer wieder Berichte über schlechte Arbeitsbedingungen innerhalb der Gaming-Studios. Journalist Jason Schreier deckte 2019 in einem großen Kotaku-Bericht die Probleme und Arbeitsumstände auf, die bei Bioware während der Entwicklung von Titeln wie Mass Effect: Andromeda, Dragon Age: Inquisition und Anthem herrschten. Im Falle von Dragon Age beispielsweise berichtet Schreier unter Berufung auf anonyme Insider-Quellen über hohes Arbeitsaufkommen, lange Crunch-Phasen und zahlreiche Überstunden. In der Konsequenz fielen immer wieder Mitarbeiter mit Burn-out und anderen mentalen Erkrankungen längerfristig aus. Auch das 2019 erschienene und gefloppte Anthem soll unter

FIFA 22 führte im Jahr 2021 in 17 von 19 europäischen Ländern die Verkaufs-Charts an und ist dank Ingame-Transaktionen der Goldesel in der EA-Familie. (Quelle: EA Sports / Medienagentur plassma)



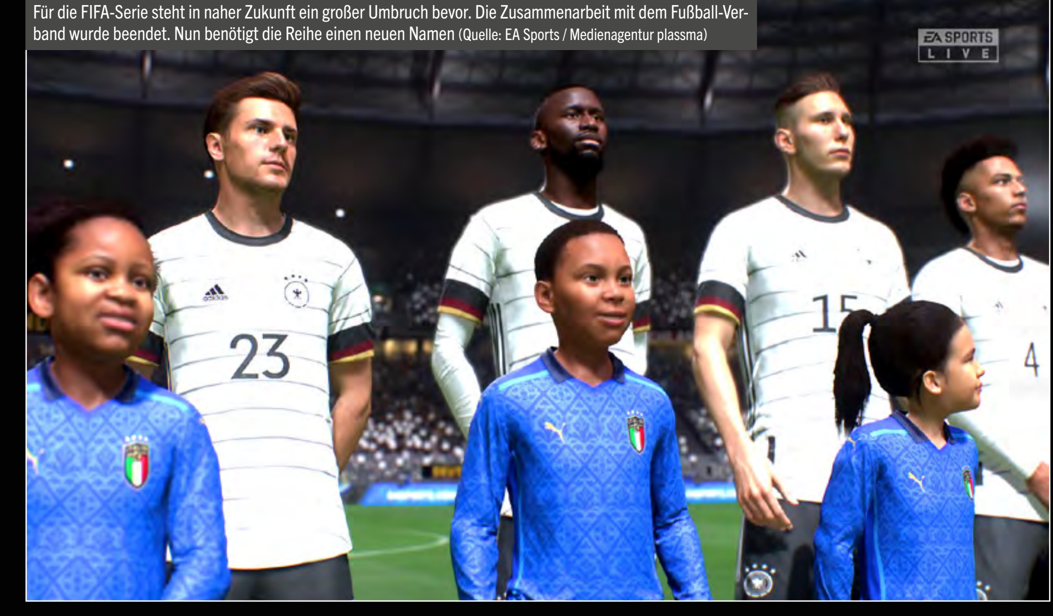
FIFA Ultimate Team (hier aus FIFA 15) generiert für Electronic Arts Milliardensummen. Der Umsatz steigt in den vergangenen Jahren – trotz aller Pay2Win- und Glücksspiel-Kritik. (Quelle: Electronic Arts)

dieser rigorosen Art der Firmenpolitik gelitten haben. Bioware dient vielen als das Paradebeispiel für ein erfolgreiches Studio, das in den vergangenen Jahren unter Electronic Arts' Arbeitsphilosophie in Mitleidenschaft gezogen wurde.

In den vergangenen Jahren geriet Electronic Arts – ähnlich wie Activision Blizzard und Ubisoft – ebenfalls aufgrund von toxischen Arbeitsumständen in Zusammenhang mit sexuellen Übergriffen und Diskriminierung in die Schlagzeilen. Das Unternehmen bezog in diesem Bereich aber klar Stellung und zog etwa mit der Entlassung von Apex-Legends-Producer Daniel Klein Konsequenzen, nachdem 14 Jahre alte rassistische und diskriminierende Tweets aufgetaucht waren. Es scheint so, als sei man bei Electronic Arts zu einer Veränderung der Firmenkultur bereit. Ob dieser Wechsel auch funktioniert, werden wohl erst die kommenden Jahre zeigen. Eins muss klar sein: Egal, wie unterhaltsam und spaßig die Videospiele am Ende sein mögen, sie dürfen nicht auf dem Rücken und vor allem auf Kosten der Gesundheit der Mitarbeitenden entstehen. Dies ist allerdings kein Problem, das Electronic Arts exklusiv für sich beansprucht. Hier müssen weite Teile der Branche das eigene Geschäftsmodell überdenken und verbessern. ❑



Fun Fact: In Finnland rangierte NHL 22 im Jahr 2021 vor FIFA 22. Auch wenn das Eishockey-Spiel in Deutschland nur eine kleine Zielgruppe anspricht, ist es international trotzdem eine Macht. (Quelle: Moby Games)



Für die FIFA-Serie steht in naher Zukunft ein großer Umbruch bevor. Die Zusammenarbeit mit dem Fußball-Verband wurde beendet. Nun benötigt die Reihe einen neuen Namen (Quelle: EA Sports / Medienagentur plassma)

Ein Blick ins Ungewisse: Was der Verkauf von Crystal Dynamics, Eidos Montreal und deren Marken für die Zukunft von Videospiel-Ikonen wie Lara Croft oder Adam Jensen bedeutet, ist noch nicht genau abzusehen.

Square Enix verkauft Tomb Raider: Dieser Deal hat nur Gewinner

Die Rechte für künftige Lara-Croft-Abenteuer wandern an die schwedische Embracer Group, zusammen mit den zuständigen Studios Crystal Dynamics und Eidos Montréal. Wir erklären in der Kolumne: Davon profitieren am Ende alle Beteiligten.

Von: David Benke

Es war die größte Nachricht des vergangenen Monats, die Schlagzeile, die die Videospielwelt am meisten in Aufruhr versetzte: Square Enix trennt sich von all seinen westlichen Studios! Die Spieleschmieden von Crystal Dynamics, Eidos Montreal und Square Enix Montreal gehören künftig zur schwedischen Embracer Group, also dem Konzern, der unter anderem schon Videospielunternehmen wie THQ Nordic oder Koch Media aufgekauft hat.

Als Teil des Deals sichern sich die Skandinavier nicht nur 1.100 Mitarbeiter an insgesamt acht weltweiten Standorten. Natürlich wechseln auch alle Marken, an denen die Entwickler in den letzten Jahren gearbeitet haben, den Besitzer. Dazu gehören große Namen wie Tomb Raider, Deus Ex oder Thief – aber auch ein Katalog von über 50 weiteren Spielen. Sogar Marvel's Avengers könnte künftig unter anderer Führung weiterlaufen! Interesse seitens der neuen Besitzer wäre wohl zumindest da, wie CEO Lars Wingefors in einem Investorengespräch verriet. Man müsste sich eben nur noch mit den Lizenzinhabern von Disney einigen.

Embracer macht ein Schnäppchen

Und was zahlt die Embracer Group für dieses attraktive Gesamtpaket? Läppische 300 Millionen Dollar! Zum Vergleich: Für Gearbox Software, die mit 1.300 Mitarbeitern ähnlich groß ausfallen, mit Borderlands aber nur eine wirklich wichtige Marke im Portfolio haben, legte man letztes Jahr noch ganze 1,3 Milliarden auf den Tisch – also mal eben das Vierfache. Unter Branchen-Analysten gilt der Deal deshalb schon jetzt als ein absolutes Schnäppchen, zu dem man eigentlich nur gratulieren kann. Aber die Embracer Group geht nicht als einziger Gewinner aus der ganzen Sache hervor. Denn schaut man sich den Verkauf mal im Detail an, dann ist er doch eigentlich für alle Beteiligten die bestmögliche



Das neue Tomb Raider in der Unreal Engine 5 kommt nicht mehr von Square Enix.



Embracer sichert sich auch die Rechte am Live-Service-Flop Marvel's Avengers.

Lösung. Klingt vielleicht komisch, aber lasst mich erklären!

Zunächst mal profitieren auch die drei Studios, die in letzter Zeit doch ohnehin eher stiefmütterlich behandelt wurden. Square Enix schien nie so wirklich zufrieden mit der Leistung seiner westlichen Niederlassungen. Crystal Dynamics und Eidos Montreal wirkten mehr wie die lästigen Problemkinder, die es den strengen Eltern nie so wirklich recht machen konnten. Vor allem dann nicht, wenn es um es den finanziellen Erfolg ihrer Spiele ging. Die Deus-Ex-Serie wurde nach dem 2016 erschienenen Mankind Divided beispielsweise auf Eis gelegt, weil sie sie zwar bei Kritikern ein Erfolg war, aber eben nicht an den Ladentheken. Guardians of the Galaxy heimste bei den Game Awards letztes Jahr den Preis für die beste Erzählung ein, war in Square Enix' Augen aber trotzdem ein Flop. Sogar der erste Teil des Tomb-Raider-Reboots, der sich 2013 allein im Launch-Monat 3,4 Millionen Mal verkaufte, wurde als Enttäuschung abgestempelt. Aufgrund der überzogenen Erwartungen des Publishers waren alle westlichen Produktionen eigentlich schon von vornherein zum Scheitern verurteilt. Und dann wurden den Teams auch noch Projekte aufgezwungen, die mal so gar nicht zu ihnen passen – Live-Service-Games wie Marvel's Avengers zum Beispiel.



Deus Ex wurde von Square Enix 2016 auf Eis gelegt, wegen mieser Verkaufszahlen.

Freiheit für Deus Ex!

Dieses Missverständnis hat nun glücklicherweise ein Ende. Unter neuer Führung können Crystal Dynamics und Eidos Montreal wieder Spiele machen, auf die sie Bock haben, die nicht unter enormen Erfolgsdruck stehen und die endlich wieder ihre Stärken widerspiegeln. Und das sind eben keine Online-Grindfeste mit nervigen Season Passes und aufdringlichen Mikrotransaktionen, sondern starke Singleplayer-Abenteuer. Das wissen die neuen Besitzer offenbar auch. Die Embracer Group wird in ihrem offiziellen Statement zur Studio-Übernahme nicht müde, von den Qualitäten ihrer Neuerwerbungen zu schwärmen: Crystal Dynamics sei ein Meister im Bereich der storybasierten Triple-A-Action-Adventures, Eidos Montreal unschlagbar, wenn es um erinnerungswürdige Spielerfahrungen mit Fokus auf einzigartige Geschichten und starke Charaktere geht. Und da Embracer der festen Überzeugung ist, dass es im Laufe der kommenden Jahre auch weiterhin eine starke Nachfrage nach solchen qualitativ hochwertigen Einzelspielerinhalten geben wird, sind nun sogar Revivals von Legacy of Kain: Soul Reaver und anderen vergessenen Marken im Bereich des Möglichen. Also ebenfalls gute Nachrichten für uns Spieler!

Doch keine Reise in den Westen

Und zu guter Letzt kann auch Square Enix selbst etwas Positives aus der ganzen Angelegenheit mitnehmen. Das mag jetzt im ersten Moment vielleicht ein wenig komisch klingen. Denn natürlich lässt sich darüber diskutieren, ob die Japaner bei dem Deal nicht doch etwas mehr hätten herausholen können. Wir sprechen hier schließlich von Lara Croft, einer Ikone der Videospielgeschichte. Die muss doch mehr Geld wert sein! Man muss aber eben auch sehen, dass der Unterhalt der westlichen Studios zuletzt recht teuer und kaum rentabel war. Vor allem die Marvel-Spiele haben wohl ein enormes Loch in Square Enix' Budget gerissen: 200 Millionen US-Dollar soll man für Lizenzen und Entwicklungskosten verpulvert haben, schätzen Branchen-Insider. Crystal Dynamics

Thief liegt sogar noch länger in der Mottenkiste vergraben. Das letzte Schleich-Abenteuer rund um Held Garrett erschien 2014. Durch den Verkauf der zuständigen Studios ist auch hier ein Revival möglich.



Square Enix wird sich künftig wohl mehr auf seine JRPGs und Online-MMOs fokussieren.



Im Zweifel behält der Publisher aber auch ein paar westliche Marken wie Life is Strange.

schloss das Geschäftsjahr 2021 trotzdem nur mit einem Gewinn von knapp 3,3 Millionen US-Dollar ab. Bei Eidos standen am Ende gerade mal 640.000 Dollar zu Buche. So wirklich viel warfen die also nicht ab, vor allem im Vergleich zu anderen Studios, bei denen die Gewinnmarge deutlich höher lag.

Zuletzt waren vorwiegend die heimisch produzierten Marken von Square Enix immer mehr im Kommen. Nier, Dragon Quest, Kingdom Hearts und die Mana-Reihe, aber auch neue IPs wie Triangle Strategy fanden auf dem westlichen Markt zunehmend Anklang. Beispielhaft nennen wir mal das Jahr 2017, in dem allein die Titel aus dem JRPG-Bereich für 24 Prozent mehr Umsatz gesorgt haben. Oder den letztjährigen Höhenflug von Final Fantasy 14, das mit seiner Endwalker-Erweiterung nicht nur Spielerrekorde, sondern gleichzeitig auch noch die eigenen Server sprengte, weshalb der Titel zwischenzeitlich aus dem Store genommen werden musste.

Der Verkauf von Crystal Dynamics und Eidos Montreal ist rein wirtschaftlich betrachtet also ein absoluter sinnvoller Schritt. Man trennt sich von wenig profitablen Altlasten, hört auf damit, sich auf Teufel komm raus dem westlichen Markt anzubiedern und macht wieder mehr Spiele, die der eigenen Identität entsprechen. Und offensichtlich auch gut ankommen! Das fordert der Firmenchef ja ohnehin schon seit geraumer Zeit: In einem Interview mit Yahoo Japan erklärte CEO Yosuke Matsuda erst kürzlich, man solle nicht blind anderen nacheifern, sondern mehr auf seine Individualität als Stärke setzen. „Die Märkte in Übersee sind zwar wichtig, aber nicht so wichtig, Spiele allein für sie zu entwickeln“, stellte er klar.

Vorsicht vor der Blockchain!

Man hat jetzt also die Chance, eine erfolgreiche Route einzuschlagen, die viele andere japanische Publisher bereits länger fahren: Bandai Namco setzt etwa vermehrt auf Anime-Versoftungen von One Piece, Digimon und Dragon Ball. Sega auf Persona, Shin Megami Tensei und Yakuza. Capcom auf Resident Evil, Devil May Cry und Monster Hunter. Und Konami, na ja, anderes Thema.

Und wenn es mit der geplanten Umstrukturierung in Sachen Organisation und Publishing-Strategie nicht ganz so toll läuft, dann hat man im Zweifelsfall ja immer noch ein paar westliche Marken wie Just Cause, Outriders und Life is Strange in der Hinterhand. Die kommen dann aber eben ausnahmslos von Third-Party-Studios. Man muss also deutlich weniger Ressourcen in die Entwicklung stecken und kann das Geld anderweitig besser investieren.

Dabei sollte Square Enix nur aufpassen, sich nicht direkt wieder zu verspekulieren. Was die Japaner mit den 300 Millionen Dollar planen, die ihnen der Embracer-Deal einbringt, klingt nämlich schon ein wenig besorgniserregend. Wie das Unternehmen in einem offiziellen Statement verlauten ließ, soll der Gewinn den Start neuer Geschäfte und Investitionen in Bereiche wie Blockchain, KI und die Cloud finanzieren. Wenn das mal nicht nach hinten losgeht.

Denn ob Square Enix es wirklich schafft, den Spielern Dinge wie NFTs und „Play to Earn“-Modelle schmackhaft zu machen, darf man dann doch stark bezweifeln. Und im schlimmsten Fall müsste man dann nicht nur ein paar Studios verkaufen, sondern sich dann komplett von einem anderen Konzern schlucken lassen. Ich habe gehört, Sony soll interessiert sein. ❑

Die Embracer Group schluckt Crystal Dynamics und Eidos Montreal: Das macht auch Spielern Hoffnung, zum Beispiel auf ein neues Legacy of Kain oder eine Neuauflage des beliebten Soul Reaver.





PCGH
PCGH – Das IT-Magazin für Gamer.
Immer aktuell mit Kaufberatung,
Hintergrundartikeln und Praxistipps.
HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
Mit DVD
Hardware
PCGH
PC Games Hardware
EGO-Shooter
Hard Reset
Redux: 82 %
auf Steam
4 PCGH-Videos auf DVD:
PCGH prüft 39 CPUs & 17 GPUs
Dreamteams aus
CPU + GPU
16 UHD-Monitore im großen Vergleich
AMD-CPU-Tuning: Ryzen 7 5800X3D,
Ryzen 7 5700X, Ryzen 5 5600/5500
Radeon-Refresh + RTX-3050-Customs
WWW.PCGH.DE
PCGH bequem online bestellen: shop.pcgh.de

DIE **POST**-APOKALYPSE

Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen?
Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Zuschriften und Postings aus dem Forum.

Vorworte

Ich gebe ungern an, aber ich habe einen Doktortitel. Und zwar nach einem Studium der Schwarzmalerei und Schlechtrederei in Schwörstadt im Schwarzwald. Doch gegen die Professoren aus dem PC-Games-Forum bin ich ein Nichts. Beispiele zum Test des Pixel-Shooters Nightmare Reaper, der auch auf Steam Bestwertungen erhält:

„20 Euro für Pixelmatsche? Also 'nen 5-er in die Kaffeekasse." (EddWald)

„Das einzig Gute an den vielen Pixel-Spielen ist, der Mangel an High-End-Grafikkarten wird langsam obsolet." (LouisLoiselle)

„Das sieht einfach richtig richtig dreckig und scheiße aus." (ssj3rd)

„Schreibt doch bitte dazu, dass es sich um ein Pixelspiel handelt, dann muss man es nicht erst anklicken." (Jojo106)



Gute Idee, Jojo106! Der Autor des Artikels, Felix Schütz, hat bereits angeregt, künftig auch gleich die Wertung mit in die Überschrift zu packen. Na ja, der Kollege ist halt ein Amateur in der Klickbranche. Ich würde eher so was empfehlen:

Hier geht's zum ödesten Artikel ever!

Wer das klickt, ist doof!

Willst du mit mir gehen? ☐ ja ☐ nein ☐ vielleicht

Pixel-Spiele nach Bildern zu beurteilen, ist übrigens mehr als amateurhaft. Ich würde es als HSVmäßig bezeichnen. Meistens sehen diese Games in Bewegung sehr viel schärfer aus. Man kennt das auch von Ava Max, wenn sie tanzt. Manchmal wirkt Pixel-Look grundsätzlich jugendlicher und frischer. Seht euch nur mein Avatarbild hier an, bei diesem Anblick erleben sogar Männer einen Milcheinschuss. Im Zweifel legt ihr euch einfach eine ordentliche Fehlsichtigkeit zu: Minus 9 Dioptrien wie bei mir reichen, dann mutieren Pixel zu 8k-Polygonen und seid ihr zum Beispiel auch schneller verheiratet, als ihr „äh nein" stammeln könnt.

Harald Fränkel

Verkickter Test

Betrifft: Nachtest zu eFootball 2022 (Forumsdiskussion: https://bit.ly/3wz8pAV)

Es fühlt sich falsch an, Konami und deren noch rohes Game zu verteidigen, aber die Kritik ist ja mal so was von daneben! Die Gegnersuche ist kein Problem. Im Vergleich zu den P2P-Verbindungen aus PES 21 laufen die Server stabiler als je zuvor. Zur Kritik an den wenigen Lizenzen: Als ob das nicht schon immer so gewesen wäre. […]Die Kritik an den fehlenden Modi und ausgegrauten Optionen kann ich nachvollziehen, aber es soll ja ein großes Update kommen. Das wurde im Video nicht erwähnt (und im Artikel lediglich in Bezug auf ein Update für den ePoints-Shop). Gehört das nicht zur Recherche eines guten Journalisten? Dann beschwert sich der Autor, dass es keine Taste gibt wie in FIFA, um die Mitspieler zu schicken. Es gibt aber die Pass-&-Move-Funktion X+R2. Die Mitspieler-schicken-Funktion wurde in PES kaum genutzt, weil sie nicht so effektiv ist, deshalb hat Konami sie rausgenommen. Dann wird die miserable Kollisionsabfrage moniert, wovon im Video jedoch nichts zu sehen ist. […] Dann wird das angeblich immer noch zu niederige Spieltempo kritisiert: Lustig, hier merkt man spätestens, dass es sich beim Autor um einen reinen FIFA-Spieler handelt, denn die absolute Mehrheit der PES-Community sieht das genau andersrum, der ist das Spieltempo meistens zu hoch. Wir sind Fans von Simulations- und nicht von Arcade-Fußball. […] Große Unterschiede zum vorherigen Gameplay gibt es nicht? Gewagte Behauptung, das sieht die überwiegende Mehrheit anders. Man muss die Veränderungen nicht mögen, aber wem nicht auffällt, dass das Gameplay sich im Vergleich zu 0.9.1 stark verändert hat, hat Tomaten auf den Augen oder betreibt Schleichwerbung für EA Sports. […] (duffbrauer)

Schleichwerbung? Käse! FIFA 22 ist einfach das beste Fußballspiel ever, noch geiler als Meister Leder und sein Stollenschuhmuckl für den C64 aus dem Jahr 1899. Guten Freunden gibt man ein Kickchen, heißt es, deshalb schenkt man allen Kumpels ein FIFA 22. FIFA 22 schwimmt sogar in Milch. Merci, dass es dich gibt, EA Sports! Beim Kauf von drei FIFA 22 legt der Hersteller übrigens einen Vibro-Ei-Doppeldildo mit Fernbedienung von Eis.de (14 cm, rosa) gratis obendrauf.

[eFootball 2022 ist] weiß Gott kein perfektes Spiel, aber das Gameplay schafft es, an das gute alte PES-Gefühl heranzukommen. Nur darum geht es in der 1.0, und das wurde auch gesagt. Der Autor schafft es allerdings nicht, das zu erkennen. Der Artikel liest sich voreingenommen und ist für mich kein wirklich durchdachter Test. Allein schon, weil der Autor nicht beachtet, in welcher Phase eFootball nach dem anfänglichen Desaster ist. Es wurde über den Konami-Kanal kommuniziert, dass erst das Gameplay gefixt wird und der Rest nach und nach. Konami hat sich, auch wenn es zwischenzeitlich nervig langatmig war, an den kommunizierten Fahrplan gehalten. Ich möchte weder PC Games noch den Autor angreifen, aber völlig nackt betrachtet ist dieser Artikel absolut nicht neutral. […] (Andlock83)

Dann zieh dir halt was an.

[…] Wenn sich Herr Grünwald offensichtlich neu an so ein Spiel heranwagt, sollte eine gewisse Neutralität gewahrt werden. Das ist nicht der Fall und wird beim Anblick des Videos verstärkt. Eher scheint man sich diebisch zu freuen, dass man noch einen Punkt zum Spotten gefunden hat, als dass neutrale Berichterstattung die Priorität hat. Vielleicht sollte Christian Dörre noch mal über den Artikel drübersehen und dem in Sachen PES/eFootball unerfahrenen Redakteur eine Hilfestelllung

geben. Aber wenn man ein Video so einleitet, sollte man eher zur PC Action wechseln, die es aus guten Grund nicht mehr gibt. […] Sie muckieren sich an einer Stelle über die Proportionen der Körper der Spieler. Aber an allen anderen Stellen betrachten sie die gar nicht. Denn da sind sie richtig gut. […]
(Alpenjager)

Angesichts der Stichworte „muckieren“ und PC Action soll nicht unerwähnt bleiben: Ich trage gerade ein „I've survived“-T-Shirt und mein breitestes Grinsen.

Das hier ist eine bodenlose Frechheit und eine absolut subjektiver Artikel ohne jegliche Journalistische Qualität. Hier wird einfach nur Werbung für FIFA gemacht mehr passiert hier nicht. Diese Person kann das Update nicht gespielt haben es deckt sich mit keinen Aussagen auf den sozialen Kanälen die aktuell im Umlauf sind, 90 Prozent sind begeistert von dem was auf dem Platz passiert. Dieser Artikel muss gelöscht werden!!!!! (OneTouch112)

Man muss es dir echt immer wieder erklären, ich versuch's mal mit einem jesusreifen Gleichnis: Nur weil 90 Prozent der auf dem Roten Platz Anwesenden begeistert davon sind, was dort passiert, löschen deutsche Journalisten keine Artikel, Wladimir!

[…] Und wer soll die Zielgruppe dieses polemischen Verisses sein?
(joy-killer)

Die Leser der PC Games, vermute ich. Weil Leserbriefonkels keinen Telefonjoker haben, trau ich mich aber nicht, die Antwort einzuloggen.

Das ganze Spiel ist eine Ansammlung von Merkwürdigkeiten. Beim Passen wirkt es, als würde der Ball wie an einem Faden zum Mitspieler gepasst. Die Bewegungen der Spieler erinnern an Panzer. Der Ball ist immer noch eher wie eine Eisenkugel statt wie ein richtiger Fußball. Teilweise laufen und rutschen die Spieler bei ihren Bewegungen über den Rasen, was eher wie beim Eishockey aussieht. Das, was gerade die Stärke von PES immer war, der wunderbare Realismus, gepaart mit einzigartigem Gameplay, kommt hier null zum Tragen. […]
(Shadow_Man)

Ey, was willst DU denn jetzt? Du bist hier auf 'ner eFootball-2022-Fanseite. Geh weg.

Steuerfrage

Betrifft: Test zu MotoGP22

Ich vermute einfach mal, Lenkräder werden immer noch nicht unterstützt ? (K430248)

Genau, denn wer spielt eine Motorradsimulation nicht gern mit Lenkrad! Der echte Skandal ist aber doch, dass MEIN Lieblingscontroller nicht unterstützt wird:



Aufklärung

Betrifft: Test zu Rogue Legacy 2

[…] Ich würde dem Spiel eine Chance geben. Ich habe es mir gekauft, und es war zu Beginn frustrierend, und ich dachte, dass ich nie Land sehe. Mittlerweile habe ich den zweiten Boss geschafft, ohne die Hausregeln zu ändern. Die besagten Hausregeln bieten die Möglichkeit, das Spiel nach seinen Vorstellungen zu ändern und gegebenenfalls einfacher zu machen, wenn der Frust überhandnimmt. […]
(Superkuh)

Ich will es nicht cheaten nennen, aber das kommt mir so vor, als würde ein nicht allzu treffsicherer 16-Jähriger beim ersten Beischlaf plötzlich ein Youtube-Tutorial starten.

Vergangenheitsbewältigung

Ich weiß nicht, ob ich bei Ihnen richtig bin, aber ich habe vor zwei Jahrzehnten eine Ausgabe von „Maximum Fun – Im Namen des Königs“ für Anno 1602 gekauft. In der Liesmich-Datei wurde Ihre Firma als Ansprechpartner genannt. Ich bin gerade dabei, wieder Anno 1602 zu spielen und wollte meine alte CD ausprobieren. Soweit funktioniert diese noch, aber beim Installieren erhalte ich die Fehlermeldung, dass die Installation nicht gefunden werden konnte. Gibt es noch Support für ein so altes Spiel? Falls ich an die falsche Firma geraten bin, tut es mir leid, gestört zu haben. Bitte verzeihen Sie meine E-Mail und entschuldigen Sie die Mühe! Ich bedanke mich dennoch vielmals für Ihre Rückantwort.
(Thomas Jacob, Wien)

Rückantwort.

Detektivspiel

Betrifft: Special zu 30 Jahre Wolfenstein 3D

Ein echt toller Artikel, bin sofort in die Gedanken meiner Kindheit versunken. Ich habe dieses Spiel gesuchtet wie kein anderer. Es wurden sogar mit Kopien bei mir in der Schule gehandelt, es war für damalige Zeiten ein echter Hypetrain. Auf den Weg in die Schule wurde im Bus fleißig über das Spiel diskutiert, in den Jausenpausen gabe es kein anderes Thema bei uns Burschen. Wolfenstein 3D, Doom, Dune, X-Com, Quake, C&C, Siedler, Civilisation prägten meine Kindheit mit. […] Die Erfindung der CD-ROM war MEGA, ich war der Erste im Dorf, der ein entsprechendes Laufwerk und Internet hatte. Bekannte und Verwandte haben micht besucht, um sich das ansehen zu können. […]
(Namthar)

Ich habe in meiner Kindheit Detektivspiele geliebt. Die Worte „Jausenpause“ und „Bursche“ lassen mich sherlockholmen, dass du in einem österreichischen Dorf groß geworden bist. Demzufolge hast du Wolfenstein 3D, das CD-ROM-Laufwerk und den Internetanschluss vermutlich im Jahr 2019 bekommen, und der Schulbus hörte auf den Namen „Kutsche“. Hab ich recht, hab ich recht?

Schulterklopfer

Hallo Harald, an dieser Stelle mein herzliches Beileid und den höchstens Respekt, was deinen Job angeht. Es gehört verdammt viel Mut und ein gewisser Hang zur Selbstgeißelung dazu, sich das monatlich anzutun […] Jedenfalls finde ich die Leserbriefseiten mit Abstand das Beste im Heft. Das ist offen gesagt der einzige Grund, warum man unbedingt die Printausgabe haben muss. Jedenfalls lache ich mich […] über die vielen lustigen Beiträge schlapp und habe auch schon so einige Male mit dem Kopf schütteln müssen. Besonders die Vorworte sind immer spitze, so war es bei Rossi ja auch der Fall. […] PS: War das [kürzlich] ein Bild von dir im Heft oder von einem dieser Nacktmulle, über die du geschrieben hast? Eine gewisse Ähnlichkeit im Alter … hehehe ;-P
(Alexander Mertz)

Ähnlichkeiten mit einem Nacktmull? Nur untenrum, mein Lieber, nur untenrum.

Schöner Schein

Das war im letzten Leserbrief, der diesen Monat reingeflattert ist. Sehr selten, die Dinger. Hab mich gefreut. Danke, EA!



SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 07/2012

Von: Granit Krasniqi & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC Games 07/12 stand voll und ganz im Zeichen der E3 des Jahres 2012. Auf mehr als 50 Seiten berichteten wir von diversen Neuankündigungen wie Splinter Cell oder Watch Dogs.

Splinter Cell in der Vorschau

Erinnert ihr euch noch an Blacklist?

Seit Blacklist warten Fans der Splinter-Cell-Reihe sehnsüchtig darauf, endlich wieder die Nachtsichtbrille von Sam Fischer aufsetzen zu können und in einen neuen Teil des Franchise zu starten. Zehn Jahre ist unsere Vorschau zu Blacklist bereits her, leider hat sich seitdem nicht viel in der Reihe getan. Ein Crossover-Event im Jahr 2018 mit Ghost Recon Wildlands und die Meldung, dass man weiterhin an einem achten Teil arbeite, dann war bis Ende 2021 wieder der Funkstille. Leaker Tom Henderson sprach vergangenes Jahr darüber, dass ein Open-World-Splinter-Cell in Entwicklung sein soll, Tage darauf sicherte sich Ubisoft eine neue Trademark zu Splinter Cell. Kurze darauf kam dann die Ankündigung eines Remakes vom ersten Splinter Cell. Ubisoft will sich hier möglichst nah am Original halten, jedoch soll vieles modernisiert werden. Spezifisch erwähnt Ubisoft den Einsatz der Snowdrop-Engine, die wir aus The Division 2 kennen. Nach so langer Zeit hätte man zwar einen völlig neuen Teil erwarten können, aber das Remake dürfte, sofern gut ausgeführt, zumindest bei den Langzeitfans punkten. Remakes wie Yakuza Kiwami haben gezeigt, dass eine Neuauflage weitaus besser sein kann als das Original. Mit einem Release des Splinter-Cell-Remakes sollte man aber nicht vor dem Jahr 2023 rechnen.





Spec Ops: The Line

Als der Ballerspaß die moralische Keule schwang

Damals punktete der Shooter Spec Ops: The Line bei uns mit seiner Story, die alles, was wir kannten, auf den Kopf stellte. Außerdem ließ uns der Shooter immer wieder über die Moral unserer Handlungen nachdenken, indem er uns deren Konsequenzen knallhart vor Augen führte. Auch, wenn das Gameplay eher mittelmäßig war, hinterließ der Shooter doch mächtig Eindruck. Yager ließ in den Folgejahren lange nichts mehr von sich hören, 2017 kam dann Dreadnought, ein eher langsames Actionspiel, das mit seinem Weltraum-Setting aber nur am Rande etwas mit den früheren Shootern zu tun hatte. In diesem Bereich hielt Yager lange die Füße still. Das hat sich nun geändert! Mit The Cycle: Frontier kehrt der Entwickler in das beliebte Genre zurück – diesmal jedoch quasi umgekehrt. Während in Spec Ops das Gameplay mittelmäßig war und die Story gepunktet hat, ist es im neuen Sci-Fi-Titel The Cycle: Frontier andersherum, dort steht das Gameplay deutlich über der austauschbaren Story rund um einen gesetzlosen Planeten voller Beute. Vergessen sollte man Spec Ops keinesfalls. Auch wenn der Shooter mittlerweile veraltet ist, die Story hat nichts an ihrer Tiefe verloren. Wer also Lust auf eine gute Geschichte und von all den Battle-Royale und Arena -Shootern genug hat, für den lohnt sich auch heute definitiv ein Blick in Spec Ops: The Line.



Tomb Raider erfindet sich neu

Die Tomb-Raider-Reihe neu umzusetzen, war eine der besten Ideen, die Square Enix je hatte.



Vor gut zehn Jahren entschied Square Enix sich dazu, die Tomb-Raider-Reihe komplett neu aufzulegen. Damals hatten wir den ersten Teil der neuen Saga als große Vorschau natürlich direkt im Heft. Aus den vorherigen Teilen kannten wir Lara Croft stets als knallharte Heldin, aber mit dieser neuen Umsetzung der Reihe erlebten wir endlich auch ihre Entwicklung dorthin. Wir verfolgen den Weg der jungen Lara, die weder besonders erfahren noch von dutzenden Abenteuern abgehärtet ist. Square Enix hatte damals viel daran gesetzt, genau das zu zeigen. Laras Angst und ihr Zögern waren das völlige Gegenteil der Badass-Heldin, wie wir sie kannten. Tomb Raider zeigte nicht nur die menschliche Seite von Lara Croft, sondern legte auch beim Gameplay nach. Die Tomb-Raider-Reihe wurde hier buchstäblich neu geboren und fühlte sich wie ein interaktiver Film an. Definitiv eine grandiose Entscheidung von Square Enix, denn die Marke wurde dadurch immer beliebter und hat mittlerweile einen festen Platz im Herz vieler Spieler. Wir können nur hoffen, dass die Embracer Group, welche seit kurzem die Rechte an Lara hält, Tomb Raider in diesem Sinne weiterführt.

Alan Wake

Zehn Jahre mussten wir bangen und warten!



Es ist schon so lange her, dass unsere Vorschau zu Alan Wake's American Nightmare gedruckt wurde? Fühlt sich an, als wäre es gestern gewesen, zumal der nächste Teil immer noch nicht erschienen ist. Aber fangen wir von vorne an. Alan Wake's American Nightmare ist ein Actionspiel, in dem es um – wer hätte es gedacht – Alan Wake geht. Der ist kein typischer, knallharter Soldat, Söldner oder entspricht sonst einem Stereotyp, wie wir sie aus Action-Spielen kennen. Er ist ein feinfühliger Autor. Die Geschichte, die uns im Rahmen des Spiels erzählt wurde, riss dabei dank jeder Menge Tiefe und Horrorelementen ordentlich mit und wurde zu Recht von Kritikern und Fans gelobt. Seitdem warten wir auf einen zweiten Teil! Der wurde mittlerweile zwar angekündigt, der Release wird aber noch lange auf sich warten lassen. Um die Wartezeit zu überbrücken, gibt es eine Remastered Version des Originalspiels Alan Wake. Zudem plant AMC eine Serie rund um die Marke. An dieser wird bereits gearbeitet.

Hitman: Absolution

Damals gefeiert, heute fast schon normal



Auch Hitman: Absolution präsentierte sich damals in der Vorschau. Der Titel ist ein perfektes Beispiel für die rapide Entwicklung im Bereich Videospiele: Während wir damals Hitman: Absolution für die Grafik lobten und ungeskriptete NPCs als innovativ abfeierten, ist all das innerhalb der vergangenen zehn Jahren zum absoluten Minimum geworden. Die Optik hat sich so weit verbessert, dass wir schon vom Fotorealismus sprechen, von NPCs fangen wir hier erst gar nicht an. Mittlerweile ist es nämlich vollkommen normal, dass hunderte NPCs durch virtuelle Städte laufen. Wenn man so zurückblickt, haben sich Spiele definitiv sehr weit entwickelt. Hitman: Absolution war für seine Zeit dennoch etwas sehr Besonderes. All die verschiedenen Möglichkeiten zum Abschluss einer Mission waren und sind noch immer besonders, immerhin sind die meisten Spiele nach wie vor sehr linear und lassen uns nur das machen, was die Entwickler uns vorschreiben. Wer also seiner Kreativität freien Lauf lassen wollte, hatte mit diesem Ableger viel Spaß. Übrigens: Wer auch heute noch richtig Lust auf Agent 47 hat, findet die Hitman Trilogy in Microsofts Game Pass!

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell (Sockel): ..... Intel Core i5-11400F Boxed (Sockel 1200)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,6-4,4 GHz), 12 Threads
Preis: ....145 Euro

ALTERNATIVE

Der Core i5-10400F kostet 125 Euro, unterstützt aber nur PCIe 3.0, was bei der AMD Radeon RX 6500 XT ein kleiner Nachteil ist. AMD bietet für 140 Euro den Ryzen 5 5500 (6 Kerne mit 3,6–4,2 GHz, 12 Threads), aber ebenfalls mit nur PCIe 3.0.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ....XFX Speedster QICK 210 Radeon RX 6500 XT Core Gaming
Chiptakt/Speicherart: ....2825 MHz Boosttakt / 4GB GDDR6 (144 GB/s)
Preis: ....derzeit ab 180 Euro

ALTERNATIVE

Sofern man es sich leisten kann, sollte man unbedingt lieber mindestens eine AMD Radeon RX 6600 auswählen – für einen Preis ab 320 Euro und somit Mehrkosten von 140 Euro bekommt man gut 90 Prozent mehr Spieleleistung.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ....Gigabyte H510M S2H V2
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (H510)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1, 1x M.2 PCIe 3.0 / 70 Euro

ALTERNATIVE

Wichtig ist ein 500er-Chipsatz mit PCIe 4.0 für die AMD Radeon RX 6500 XT – hier gibt es noch mehr Auswahl beim Sockel 1200 in dem Preisbereich. Bei AMD ist der Chipsatz B550 ab 65 Euro ein Thema, ein günstigeres Mainboard mit dem Chipsatz A520 ist aber kein Nachteil.

RAM

Hersteller/Modell: ....G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: ....16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: ....CL16-18-18 / 55 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ... Intenso High Performance SSD (SATA)/ keine
Kapazität SSD/HDD: ....960 GB / entfällt
Preis SSD/HDD: ....70 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: ....AeroCool Split, 1x 120mm-Lüfter vorverbaut; Grafikkarten bis 32,6 cm, CPU-Kühler bis 15,5 cm Höhe; Preis: 35 Euro
CPU-Kühler: ....Mitgelieferter Kühler der Boxed-Version der CPU
Netzteil/Preis: ....FSP Hexa+ Pro 500 Watt; 45 Euro



Da die AMD-Grafikkarte ohne PCIe 4.0 merkbar schwächer arbeitet, sollte man bei der CPU lieber nicht sparen. Wem der PC trotzdem zu teuer ist, kann beim RAM zuerst auf nur 8GB setzen und, sofern man damit auskommt, bei der SSD die halbe Kapazität wählen. Viel mehr Spar-Optionen, die die Leistung nicht zu stark beeinflussen, sehen wir nicht.

*ohne Grafikkarte
(mit Grafikkarte 600 Euro)



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.305 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: ...... AMD Ryzen 5 5600X (Sockel AM4)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,7-4,6 GHz), 12 Threads
Preis: .... 200 Euro

ALTERNATIVE

Der Ryzen 5 5600X ist dank Preissenkung eine absolute Top-CPU beim Preis-Leistungs-Verhältnis. Nur wer unbedingt mehr Kerne will, kann noch mehr investieren: Der Ryzen 7 5700X kostet 290 Euro, der 5800X 300 Euro. Bei Intel sind für den Sockel 1700 der Core i5-12400F für 180 Euro oder der übertaktbare Core i5-12600KF für 270 Euro die Konkurrenz.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... MSI GeForce RTX 3060 .... Ti Ventus 2X 8G OCV1
Chip-/Speicherbandbreite: .. 1410 MHz (Boost 1695 MHz) / .... 448 GB/s
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / derzeit ab 560 Euro

ALTERNATIVE

Im Grunde genommen bieten die gleich teure AMD Radeon RX 6700 XT sowie die teureren RX 6750 XT und Nvidia GeForce RTX 3070 (jeweils ab 620 Euro) ein ebenso gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Unter 500 Euro sind die AMD Radeon RX 6600 XT und 6650 XT zu empfehlen.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asus TUF Gaming B550M-E
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX / AMD AM4 (B550)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, ... 2x PCIe 3.0 x1, je 1x M.2 PCIe 4.0 und 3.0 / 125 Euro

ALTERNATIVE

Je wichtiger eine gute Übertaktbarkeit der CPU sein soll, umso mehr sollte man investieren – umgekehrt gilt, dass ohne besondere Feature-Ansprüche auch ein Mainboard unter 100 Euro kein Nachteil ist. Bei Intel geht es mit Übertakter-Platinen beim Sockel 1700 ab 150 Euro los (Z690-Chipsatz), für nicht-übertaktbare CPUs ab etwa 85 Euro (Chipsätze H610, H670 und B660).

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Viper Elite II
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 110 Euro

M.2-SSD / ZWEITLAUFWERK

Modell SSD/HDD: .... Western Digital WD Green .... SN350 (M.2) / Western Digital WD Blue
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 85 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Corsair Carbide Series 175R RGB, ... 2x 120mm-Lüfter vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis 33 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 70 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... DeepCool AK400 .... (15,5 cm hoch, 1x 120mm-Lüfter), 35 Euro
Netzteil/Preis: .... Sharkoon WPM Gold Zero .... 550 Watt (teilmodular), 70 Euro

Bei einem PC in dieser Preisklasse kann man stark variieren – zum Beispiel könnte man mit einem sehr günstigen Mainboard und Gehäuse sowie Verzicht auf die Festplatte auch eine deutlich stärkere Grafikkarte nehmen. Insgesamt ist der PC aber sehr ausgewogen, egal welche bei CPU und Grafikkarte genannten Alternativen ihr nehmt.

HIGH-END-PC

€ 1.420*,-

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.310 Euro)

Wenn Optik und besondere Features nicht so wichtig sind, kann man einiges sparen. Eine normale M.2-SSD wäre kein großer Nachteil, und wer nicht so viele Spiele hat, kann statt der großen SATA-SSD auch eine klassische Festplatte nehmen Bei der. Kühlung ist auch ein Luftkühler für 40 bis 50 Euro top, selbst falls man übertaktet.

CPU

Hersteller/Modell: Intel i7-12700KF (Sockel 1700)
Kerne/Taktung: 8+4 Kerne (8xPerformance bis 5,0 GHz, 4xEffizienz bis 2,7 GHz), 20 Threads
Preis: 400 Euro

ALTERNATIVE

Wer nicht übertakten möchte, kann es beim Core i7 ohne „K" belassen. Die pure Gaming-Leistung des günstigen Core i5-12600KF ist zudem kaum schwächer. Bei AMD kommen die beim Mittelklasse-PC genannten CPUs in Frage, oder falls man mehr investieren will: die derzeit stärkste Spiele-CPU Ryzen 7 5800X3D für 490 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ASRock Z690 Extreme
Format/Sockel (Chipsatz): ATX/ Intel 1700 (Z690)
Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 5.0 x16, 1x PCIe 4.0 x16, 1x PCIe 3.0 x1, 1x PCIe 3.0 x1, 3x M.2 PCIe 4.0 / 240 Euro

ALTERNATIVE

Wie schon beim Mittelklasse-PC gilt, dass man ohne Übertakterwunsch auch mit einem Modell unter 100 Euro glücklich wird. Wichtig beim Sockel 1700: Wegen der hohen DDR5-RAM-Preise sollte man ein Mainboard mit DDR4-Slots nehmen. Ein starkes Übertakter-Modell für AMD-CPUs: das MSI MEG B550 Unify (250 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: 32GB (2x16GB) / DDR4-4000
Timings/Preis: CL18-22-22 / 135 Euro

M.2-SSDs

Modell SSD/HDD: Crucial P5 Plus (M.2 PCIe 4.0) / SanDisk Ultra 3D (SATA-SSD)
Kapazität SSD/HDD: 2000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: 230 Euro / 140 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: MSI MPG Gungnir 110M, 4x 120mm-Lüfter (8davon 3x RGB) vorverbaut; Grafikkarten bis 34,0 cm, CPU-Kühler bis 17 cm Höhe, Preis: 95 Euro
CPU-Kühler/Preis: SilverStone Permafrost PF240-ARGB, All-in-One-Wasserkühlung mit 240mm-Radiator, 90 Euro
Netzteil/Preis: Seasonic Focus GX 750 Watt (vollmodular), Preis: 90 Euro



GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: Zotac Gaming GeForce RTX 3080 Trinity OC
Chip-/Speicherbandbreite: 1440 MHz MHz (Boost 1725 MHz) / 760 GB/s
Speicher/Preis: 10 GB GDDR6X-RAM / derzeit ab 890 Euro

ALTERNATIVE

Zu ähnlichen Preisen gibt es auch die quasi gleich schnelle RX 6800 XT-Serie von AMD. Er mehr Power will, kann zu einer AMD Radeon RX 6900 XT greifen (ab 1000 Euro). Wer sparen will, sollte eine GeForce RTX 3070 Ti (ab 720 Euro) nehmen.

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Die Grafikkarten-Preise sinken weiterhin, sind aber noch immer auf einem relativ hohen Niveau, wenn man bedenkt, wie viel Leistung man in Relation zum Preis noch vor Beginn der Grafikkartenkrise im Herbst 2020 bekommen konnte. Wir bleiben daher noch immer dabei, für eine bessere Einschätzung bei jedem PC den Preis mit und ohne Grafikkarte zu nennen.

HIGH-END-GAMING-PC
I69-444



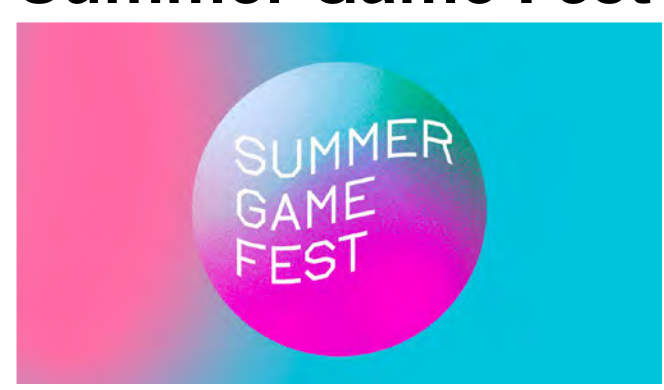
Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft*

❑ Vorschau

Summer Game Fest



Alles, was wichtig ist: Wir fassen Ankündigungen und Infos des Summer Game Fest 2022 für euch im nächsten Heft zusammen.

❑ Vorschau

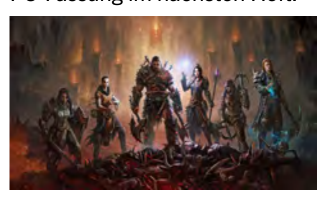
Marvel's Midnight Suns



Vom Studiobesuch in Baltimore kommen wir bepackt mit Spieleindrücken und neuen Infos zu Marvel's Midnight Suns zurück.

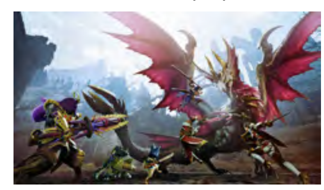
❑ Test

Diablo Immortal | Diablo, aber Free2Play: Wir testen die PC-Fassung im nächsten Heft.



❑ Test

Monster Hunter Rise: Sunbreak | Das Add-on im Test: Ist es sogar besser als das Hauptspiel?



❑ Test

F1 22 | Reicht es für die Pole Position? Wir testen das Rennspiel der Königsklasse.



❑ Vorschau

Two Point Campus | Wir werfen einen Blick auf die Aufbausimulation mit viel Humor und Herz.



PC Games 08/22 erscheint am 20. Juli!

Vorab-Infos ab 16. Juli auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Simon Hoffmann, Jonas Höger, Granit Krasniqi, André Linken, Annika Menzel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Sönke Siemens, Dominik Zwingmann
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Activision Blizzard

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek

www.pcgames.de
Redaktionsleiter Lukas Schmid (V.i.S.d.P.)
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Herbert Haida, Tobias Hartlehnert, Christian Strzelczyk, Christian Zamora
Webdesign Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 35 vom 01.01.2022.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 82,- EUR, PC Games Magazin 61,- EUR
Österreich: PC Games Extended 90,- EUR, PC Games Magazin 69,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 97,- EUR, PC Games Magazin 76,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn



marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

Typisch JRPG – Klischees in Japano-Rollenspielen



Wer ab und an mal in einem JRPG unterwegs ist, dem wird aufgefallen sein, dass es einige Klischees gibt, über die man im Genre des Öfteren stolpert. In unserem launigen Special haben wir uns ein paar ganz typische JRPG-Eigenheiten rausgepickt, die uns immer wieder begegnen.

TIPPS & TRICKS Seite 106

Elden Ring



So langsam dürfte jeder Interessierte im Zwischenland von Elden Ring angekommen sein. Mit dem zweiten und finalen Teil unserer Tipps erleichtern wir es euch, den Bossen und Fallen des Spiels Paroli zu bieten.



Typisch JRPG

Diese 15 Klischees begegnen euch in fast jedem japanischen Rollenspiel.

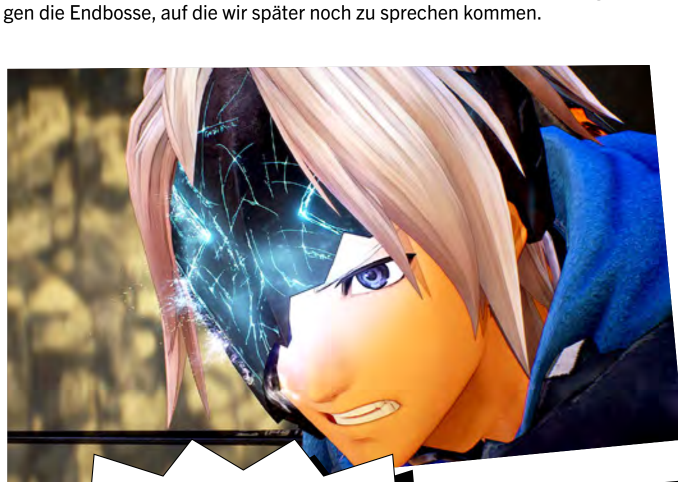
Wenn ihr gerne JRPGs spielt, werdet ihr mit Sicherheit bereits auf einige Klischees gestoßen sein. Die sind keinesfalls exklusiv in japanischen Spielen zu finden, sie treten dort aber besonders häufig auf. Wir haben die am meisten verbreiteten Klischees japanischer Rollenspiele für euch zusammengestellt.

Von: Annika Menzel & Lukas Schmid

Wenn es um japanische Rollenspiele geht, bedienen sich die Entwicklerstudios gerne in der Klischeekiste, sowohl zur Freude als auch zum Leidwesen der Fans. Vom mysteriösen Gedächtnisverlust des Protagonisten über das alltägliche Leben eines Oberschülers bis hin zu unbesiegbaren Bossen, die eigentlich nur Zeit schinden wollen: Es gibt zahlreiche Klischees, die Spielern immer wieder aufs Neue in japanischen Rollenspielen begegnen. Und an ihnen scheiden sich die Geister: Wovon manche Spieler gar nicht genug bekommen, das können und wollen andere nicht mehr sehen. Geschmäcker sind bekanntlich verschieden und sorgen dafür, dass jeder Titel seine Fans findet. Doch so unterschiedlich sie auch sein mögen, eins haben alle Klischees gemeinsam: Sie sind typisch für JRPGs und gehören dazu. Dabei sind häufig auch Parallelen zu Anime-Serien zu erkennen, die auf ähnliche Klischees zurückgreifen. Wenn ihr viel in dem Genre unterwegs seid, ist euch bestimmt auch schon einmal aufgefallen, dass einige Aspekte immer wieder auftauchen. Vielleicht findet ihr manche (oder gar alle?) davon sogar in euren Lieblingsspielen wieder. ❑

1. Amnesie
WIE WAR DAS NOCH GLEICH?

Ein praktischer Weg, um die Hintergrundgeschichte eines Charakters zu etablieren, die erst im späteren Verlauf enthüllt werden soll, ist Amnesie. Dabei gehen die Entwickler manchmal mehr, manchmal weniger offensichtlich vor und lassen bereits früh Hinweise auf die Vergangenheit der Figur fallen. Ein Beispiel dafür ist Protagonist Alphen aus Tales of Arise, der sich an nichts erinnern kann, was vor seinem Aufwachen auf dem Planeten Dhana geschehen ist. Auch der Grund, warum er eine Eisenmaske trägt, ist ihm schleierhaft. Der Gedächtnisverlust muss aber nicht zwangsläufig bereits zu Beginn etabliert werden, sondern kann auch mitten im Spiel als narratives Mittel eingesetzt werden. Die Aussetzer sorgen für eine lückenhafte Erzählung, gerade, wenn es sich bei dem Betroffenen um den Protagonisten handelt, aus dessen Perspektive ihr die Handlung geschildert bekommt. Trotzdem ist es überaus auffällig, wie viele der eigentlich fitten und energiegeladenen Helden plötzlich unter einem schlechten Gedächtnis leiden. Ob da eine höhere Macht im Spiel ist, die unsere Lieblinge heimsucht? Vielleicht sollten sie darauf achten, mehr Vitamin B12 zu sich zu nehmen, um neben ihrem Körper auch ihren Geist zu stärken. Das hilft bestimmt auch im Kampf gegen die Endbosse, auf die wir später noch zu sprechen kommen.



2. Sounds of Silence
STUMME PROTAGONISTEN

Wenn ihr ein neues JRPG startet, stehen die Chancen gut, dass die Hauptfigur nicht reden wird – zumindest abseits von zwischenzeitlichen Ausrufen wie „Hiyah!“, die man zum Beispiel mit Held Link aus The Legend of Zelda verbindet. Dienen soll das Ganze dazu, sich dem Protagonisten näher zu fühlen und seinen Charakter ein Stück weit selbst zu bestimmen. Das funktioniert hauptsächlich durch wählbare Dialogoptionen, die unterschiedliche Konsequenzen haben und euch die Chance geben, euch selbst ins Spiel einzubringen. Oder ihr wollt genau das nicht und bildet stattdessen einen möglichst aufsässigen Charakter aus. Gerade Joker aus Persona 5 hat da einige flotte Sprüche auf Lager, die ihn im echten Leben sicher in Schwierigkeiten bringen würden. Besonders still sind dagegen die Trainer in den Pokémon-Spielen – aber Moment, da redet ja schließlich sowieso niemand. Der Protagonist aus Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin kommuniziert ebenfalls ausschließlich durch Mimik und Gestik, dafür kann sein Felyne-Kumpel Navirou gar nicht mehr aufhören zu reden. Dass es auch Gegenbeispiele gibt, in denen die Hauptfigur ganz normal spricht, zeigt sich in Spielen wie Scarlet Nexus oder Nier Automata. Trotzdem wird der stumme Held oft genug eingesetzt und ist eines der unbeliebtesten Klischees innerhalb der JRPG-Sparte. Eine Bindung zum Charakter lässt sich doch umso besser herstellen, je mehr man von seinem authentischen Wesen mitbekommt.

3. Wie im Anime
TSUNDERE-PROTAGONISTEN



Dass japanische Spiele stark von Anime und Manga beeinflusst werden, ist nicht weiter verwunderlich. Dementsprechend überrascht es auch nicht, dass ihr regelmäßig auf sogenannte Tsundere trefft. Das sind Charaktere, die sich besonders zickig verhalten, es eigentlich aber gar nicht sind. Sie sind beispielsweise in der Gegenwart von Figuren, an denen sie Interesse haben, sogar äußerst liebenswürdig; oder sie versuchen ihre wahren Gefühle hinter der rauen Schale zu verbergen. Es spricht Bände, dass es in der japanischen Popkultur überhaupt einen eigenen Begriff für diese Charaktere gibt. Ihr könnt im Grunde ein beliebiges JRPG anwerfen und werdet schnell auf solch einen Charakter treffen. Oft sind es sogar die Protagonistinnen selbst, die diese Eigenschaften haben: Shionne aus Tales of Arise, Kasane aus Scarlet Nexus, Mythra aus Xenoblade Chronicles 2 – die Liste ist schier endlos. Aber egal, ob Spiel oder Anime: Viele lieben diese Charaktere so, wie sie sind, und deshalb reißt ihre Popularität bislang nicht ab.

4. Nett, gutherzig, unscheinbar

DIE HAUPTFIGUR VON NEBENAN

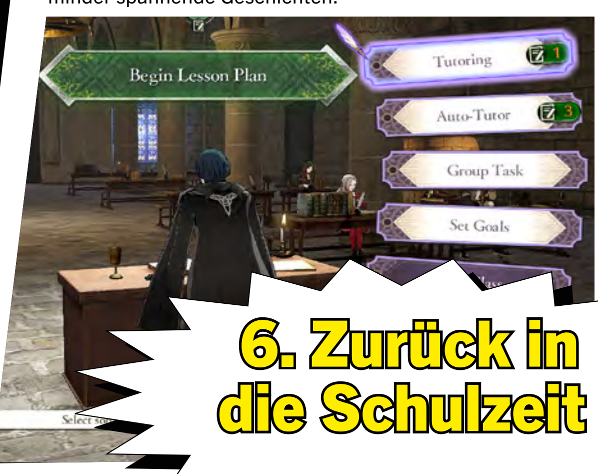
So zickig die weiblichen Klischeecharaktere sind, so durchschnittlich wirken die männlichen Hauptfiguren. Sie sind freundlich, haben ein gutes Herz, dulden keine Ungerechtigkeit und kämpfen traditionellerweise mit einem Schwert. Für ihre Freunde würden sie bis ans Ende der Welt gehen – das ist dann auch schon ihre ganze Persönlichkeit. Geht die Gutherzigkeit zu weit und sie wollen sogar den Bösewicht nicht besiegen, sondern ihn zur guten Seite bekehren, stehen sie sich meist selbst im Weg. Dadurch wirken sie oft austauschbar, ein paar individuelle Charakterzüge mehr könnten ihnen nicht schaden. Auch 9S aus Nier Automata ist so ein Kandidat, zumindest auf den ersten Blick. Die weiterführenden Erzählstränge, in denen er ins Rampenlicht des Spiels tritt, sind ein gutes Beispiel dafür, wie man einem Sonnenschein-Charakter tiefere Züge verleihen kann. Was es leider auch manchmal gibt – und hier ist „leider" wirklich die richtige Bezeichnung –, sind die nicht allzu hellen Sidekicks der Protagonisten. Ein Paradebeispiel dafür ist Ryuji aus Persona 5, der trotz seines unbekümmerten und manchmal leichtsinnigen Wesens für Gerechtigkeit und seine Mitmenschen einsteht. Das wird jedoch stellenweise davon überschattet, dass er sich dumm verhält und deshalb ständig von seinen Freunden aufgezogen wird. Vermutlich soll das nur zur Unterhaltung dienen, schießt damit aber etwas über das Ziel hinaus. Ähnlich verhält es sich mit Maskottchen: Die wirken nämlich eher peinlich denn cool (Lappy aus Astral Chain, du bist gemeint).

5. Die Welt in den Händen von Teenagern



Wer ist am besten geeignet, den Weltuntergang zu verhindern? Ausgebildete Krieger? Wissenschaftler? Nein, natürlich sind das bunt zusammengewürfelte Gruppen von Jugendlichen und manchmal sogar Kindern, die aus dem Nichts auf der Bildfläche auftauchen! Abgesehen davon, dass ein paar 16-Jährige wohl kaum die Einzigen sind, die die Welt retten können, ist es schwierig für Spieler, die sich nicht mehr in dem Alter befinden, sich mit solchen Charakteren zu identifizieren und die Story ernst zu nehmen. Jemand in seinen 20ern oder 30ern sollte durchaus ebenfalls in der Lage sein, sich einer großen Bedrohung zu stellen – auch, wenn Figuren in dieser Altersspanne in japanischen Spielen gerne älter dargestellt werden, als sie sind. Tales of Arise zeigt das am Beispiel von Kisana auf, die aufgrund ihrer fürsorglichen Art in eine Mutterrolle gegenüber ihren Gruppenmitgliedern gesteckt wird, obwohl sie erst 25 und damit nur einige Jahre älter als die anderen ist. Unangenehm wird es, wenn Charaktere, die wie Kinder aussehen und sich teilweise auch so verhalten, „wegen Magie" oder anderer Ausreden bereits 1.000 Jahre oder älter sein sollen. Liebe Entwickler, bitte lasst sie einfach Kinder sein und nehmt erwachsene Figuren her, wenn ihr sie genretypisch leicht bekleiden wollt – was abermals ein ganz anderes Thema ist. Wie alt die Protagonisten in einem Spiel sind, hängt natürlich auch mit der Zielgruppe zusammen. Da Pokémon sich zum Beispiel an Kinder richtet, ist es verständlich, dass wir es hier mit jungen Figuren zu tun haben. Ein wenig älter dürfte der eigene Charakter aber trotzdem gerne sein. Zumal es Team Rocket und den anderen Gruppierungen mittlerweile äußerst peinlich sein dürfte, ständig gegen ein Kind zu verlieren.

Einhergehend mit dem jungen Alter der Protagonisten ist es für euch in JRPGS oftmals erneut an der Zeit, die Schulbank zu drücken. Meistens findet ihr euch in der Oberschule wieder, die unseren Klassen zehn bis zwölf entspricht. In Persona 5, Blue Reflection und Fire Emblem: Three Houses dreht sich vieles um den Alltag in der Schule, erst nach dem Pauken dürft ihr eure Freizeit nach Belieben nutzen. Eure Energie ist aber limitiert, da ihr erschöpft vom Tag seid und am nächsten Morgen wieder pünktlich im Klassenzimmer sein müsst. Einen interessanten Twist hat sich dabei Fire Emblem zunutze gemacht: Obwohl ihr nur wenige Jahre älter seid als die Schüler des Klosters Garreg Mach, nehmt ihr die Rolle eines Professors ein. Anstatt also selber zu büffeln, unterrichtet ihr die Schüler eures Hauses und helft ihnen dabei, ihre individuellen Fähigkeiten zu stärken. Durch gemeinsame Mahlzeiten und Gespräche lernt ihr eure Schützlinge nach und nach besser kennen und baut Beziehungen zu ihnen auf. Das Schul-Setting kann als Gegenpol zu actionreicheren Parts des Abenteuers dienen und bietet Raum für zwischenmenschliche Dramas aller Art. Auch Anime-Serien nutzen liebend gerne die Schulzeit als Basis für mehr oder minder spannende Geschichten.



6. Zurück in die Schulzeit

7. Limitierte Gruppe im Zuge der Story

Wenn einem das Spiel mehrere Charaktere an die Hand gibt, die sich alle unterschiedlich spielen, kristallisieren sich schnell Favoriten heraus. Die anderen werden vernachlässigt, zumindest bis zu dem Punkt, an dem man sie eben doch mal braucht. Das ist halb so wild, wenn man in einem konkreten Abschnitt oder Bosskampf eine bestimmte Fähigkeit benötigt; ärgerlich wird es, wenn einem die Lieblinge weggenommen werden. Entführungen, heimliche Nacht-und-Nebel-Aktionen oder sonstige Ereignisse sorgen manchmal dafür, dass ihr mit den anderen Gruppenmitgliedern vorliebnehmen müsst. Besonders nervig wird das, wenn alle unterschiedliche Fähigkeiten haben und ihr euch erst einmal an die neuen Zwangskameraden gewöhnen müsst. Fehlt euch ausgerechnet die Bogenschützin und ihr greift deshalb auf den Nahkämpfer zurück, kann das übel ausgehen. Vermutlich habt ihr euren Favoriten bereits ins Herz geschlossen und wollt überhaupt nicht mit einem anderen spielen – dann bleibt nur Augen zu und durch, schnell die entsprechenden Quests abschließen und im Anschluss steht einem freudigen Wiedersehen hoffentlich nichts mehr im Wege.





8. Es lebe die Kraft der Freundschaft

Das goldene Trio aus Harry Potter hat uns bereits beigebracht, dass man mit der Kraft der Freundschaft alles erreichen und das Böse besiegen kann. Warum sollte es in JRPGs anders sein? Da ihr oftmals mit einer größeren Gruppe unterwegs seid, freundet ihr euch mit der Zeit mit eurer Crew an. Besonders stark werden die Bindungen in Spielen wie Persona 5, die nicht nur umfangreich sind, sondern ihren Fokus auch auf die Charaktere und ihre Geschichten legen. Kein Wunder also, dass sie ein essenzieller Teil eurer Reise und eures Erfolges sind. Besonders episch – oder unangenehm, je nachdem, wie ihr dazu steht – wird es, wenn eure Freunde in einem schwierigen Kampf alles geben und in einer Videosequenz jeder seinen eigenen Auftritt hat. Mit der Kraft der Freundschaft lässt sich am Ende alles erreichen. Irgendwie ist es doch immer wieder schön, wenn man sich nicht allein der großen Herausforderung stellen muss, sondern sie gemeinsam mit seinen Kameraden bewältigen kann. Oft sind sie schließlich auch die interessanteren Charaktere als die Hauptfiguren selbst.

9. Sandkastenfreunde wiedervereint



Bleiben wir beim Thema Freundschaft: Ihr werdet auf Kindheitsfreunde der Protagonisten treffen, die im Verlauf der Geschichte eine nicht unwesentliche Rolle einnehmen. Dabei ist es egal, ob es sich um ein Wiedersehen nach vielen getrennten Jahren handelt oder ob sich die beiden weiterhin nahestehen. Ihr bekommt einige Anekdoten über eure Hauptfigur in jungen Jahren mitgeliefert, von denen sie selbst in den meisten Fällen nur wenig begeistert sind. Wenn es sich um ein Duo bestehend aus Junge und Mädchen handelt, sind häufig auch romantische Gefühle im Spiel. Die sind häufig einseitig und werden von dem jeweils anderen nicht mal wahrgenommen, was zu eifersüchtigen Episoden und gescheiterten Versuchen eines Liebesgeständnisses führt. Besonders anfällig dafür, die Avancen des Gegenübers nicht richtig zu interpretieren, sind die lieben Schwiegersohncharaktere, über die wir bereits gesprochen haben. Ganz generell gibt es in vielen JRPGs mindestens eine romantische Beziehung. Die kann entweder zwischen den Hauptfiguren entstehen oder ihr bekommt verschiedene Optionen, aus denen ihr dann wählen könnt, wer euch am sympathischsten ist. Aber Vorsicht: Auch, wenn es verlockend sein kann, in der virtuellen Welt den Casanova zu spielen, es könnte auf euch zurückfallen. Persona 5 hat jedenfalls eine humorvolle Szene im Gepäck, wenn ihr euch für mehr als eine Herzensdame entscheidet.

10. Grinding und unkreative Fetch Quests

Was heute nicht mehr ganz so stark ausgeprägt ist wie früher, ist das Grinding. Egal, ob für Trophäen, Nebenaufgaben oder sogar die Hauptstory: Manchmal ist Grinding unerlässlich. Immer und immer wieder die gleichen Gegner besiegen, um im Level aufzusteigen oder um in schwereren Gebieten weiterspielen zu können … Es gibt nur wenige JRPGs, die ganz auf das Konzept verzichten. Wenn ihr ohnehin gerne jeden Winkel der Spielwelt erkundet und nach Feierabend gut abschalten könnt, indem ihr euch diversen Gegnerhorden widmet, sollte dieser Punkt kein besonderes Problem darstellen. Solltet ihr euch aber in erster Linie auf die Geschichte konzentrieren wollen und keine Lust haben, einer monotonen Beschäftigung nachzugehen, frustriert das auf Dauer. Zum Glück haben sich die modernen Rollenspiele etwas von diesem Trend entfernt, sodass es manchmal schon reicht, wenn man die Kämpfe mitnimmt, die einem auf dem Weg begegnen. Flüchtet ihr vor Gegnern, gestaltet sich die Sache schon schwieriger. Ein wahrer Klassiker sind außerdem Fetch-Quests. Bei diesen uninspirierten Nebenaufgaben bitten euch die Bewohner der Welt, bestimmte Materialien oder Gegenstände für sie zu beschaffen. Also zieht ihr los, sammelt drei Erze und sieben Holzstapel ein, um sie für ein paar Münzen und Erfahrungspunkte einzutauschen. Mehr passiert nicht und oftmals sind japanische Rollenspiele voll von solchen Aufgaben. Anders langweilig sind zum Beispiel die Nebenquests bei Scarlet Nexus: Der Großteil besteht daraus, einen bestimmten Gegnertypen auf eine spezifische Weise zu besiegen. Mal ist das in Ordnung, aber nicht immer und immer wieder. Am meisten Spaß machen aber letztendlich die Nebenstränge, die einem die Charaktere und die Welt näherbringen und ihre eigenen kleinen Geschichten erzählen.

11. Minispiele als Nebenbeschäftigung



Ihr möchtet noch nicht in der Geschichte voranschreiten, aber auf die eben beschriebenen Aktivitäten habt ihr auch keine Lust? Kein Problem, denn so ziemlich jedes JRPG enthält Minispiele in diversen Varianten. Damit vertreibt ihr euch die Zeit und bekommt eventuell sogar praktische Belohnungen. Die Möglichkeiten sind endlos: Kochen, Baseball spielen, Hacking und das allseits beliebte Angeln. In manchen Spielen sind diese Aktivitäten sogar ein wichtiger Teil des Gameplays. Das ist zum Beispiel bei Atelier Ryza der Fall: Die motivierte Nachwuchs-Alchemistin verbringt jede freie Minute an ihrem Kessel. Das ist auch gut so, denn dadurch erschafft sie bessere Ausrüstung und füllt ihre Tasche mit nützlichen Items auf. Wenn ihr der Alchemie genauso verfallen seid wie Ryza, könnt ihr unzählige Stunden in das Sammeln von Materialien und die besten Kombinationen investieren. Ihr werdet euch später noch dafür danken.

12. Ohrenbetäubendes Kampfgeplärre



Die oftmals bunt zusammengewürfelten Truppen sind ebenso unterschiedlich wie ihre Movesets und bevorzugten Strategien. Damit eure Teammitglieder Bescheid wissen, was für eine Attacke ihr gerade einsetzt, ist es wichtig, deren Namen stets lauthals zu rufen – schließlich warnt man so auch den Gegner vor und wir legen ja viel Wert auf Fairness. Auch gegenseitige Ermutigungen oder neckische Sprüche finden ihren Platz in der Hitze des Gefechts, wodurch es alles andere als ruhig bleibt. Dabei die Konzentration zu behalten, gestaltet sich besonders schwierig. Schuldig sind wie bei vielen anderen Klischees auch hier Tales of Arise oder Xenoblade Chronicles 2, bei denen die zahlreichen asynchronen Ausrufe mit lauter Musik gepaart werden. Was am Anfang noch ganz lustig sein kann, geht nach einigen Stunden jedoch ziemlich auf die Nerven. Zumindest Rinwell aus Tales of Arise scheint sich dessen bewusst zu sein, da sie ihr Kampfgeschrei zwischenzeitlich durch Ausrufe wie „Blah, blah, blah, magic!“ austauscht. Wenn ihr insgesamt zu sehr davon abgelenkt werdet, hilft es, die Audioausgabe auf Japanisch umzustellen; vorausgesetzt, ihr sprecht das nicht fließend. Dadurch mutiert die Geräuschkulisse mehr zu einem weißen Rauschen im Hintergrund und ihr werdet nicht so stark abgelenkt, da ihr die einzelnen Ausrufe nicht versteht. In den normalen Dialogen sorgt das außerdem für ein klassisches Anime-Gefühl, wenn die Figuren in der Originalsprache reden und ihr parallel Untertitel mitlesen müsst.

13. Kampf gewonnen? Videosequenz verloren!

Was unter anderem die From-Software-Spiele so beliebt macht, ist das Triumphgefühl, einen schwierigen Boss endlich besiegt zu haben. Weniger erfreulich ist es, wenn der Gegner wieder aufsteht und in die nächste Phase übergeht. JRPGs haben sich da eine andere Form der Frustration ausgedacht: Auch, wenn ihr den Kampf gewinnt, verliert ihr manchmal trotzdem in der darauffolgenden Videosequenz. Entweder ihr befindet euch mitten im Kampf und der Gegner macht einen eleganten Abgang oder ihr zieht schlicht und einfach den Kürzeren. Schaffen müsst ihr es zuvor aber trotzdem, um weiterzukommen – da betrügen die Entwickler euch gelegentlich um den wohlverdienten Sieg. Das dürfte eines der Klischees sein, die zwar wenig Auswirkungen auf den generellen Spielspaß hat, in dem Moment aber ziemlich nervig sein kann. Gerade wenn dann noch Sprüche wie „Ich habe nicht mal einen Bruchteil meiner Kraft genutzt!“ folgen und das kürzlich gewonnene Glücksgefühl direkt wieder erlischt.

14. Unbesiegbare Bosse und Zeitschinder

Bosskämpfe können hart sein und euch einiges abverlangen. Vor allem, wenn man sie gar nicht gewinnen kann! Und das nicht, weil euch die darauffolgende Videosequenz den Sieg aberkennt, sondern weil ihr im Rahmen der Geschichte verlieren müsst. Von diesem Klischee gibt es zwei unterschiedliche Varianten: Entweder wartet der Gegner förmlich darauf, dass ihr all eure Heiltränke und andere Verstärkungen verbraucht habt, um euch dann dem Erdboden gleichzumachen, oder ihr müsst eine bestimmte Zeitspanne verstreichen lassen. Das wird vor allem dann genutzt, wenn der Feind einen Monolog halten möchte und euch zur persönlichen Unterhaltung nebenbei seinen Angriffen ausweichen lässt. Wenn Charaktere in JRPGs eines gerne tun, dann ist es reden. Da bilden die unheimlichen Schurken keine Ausnahme. Um den sehr hohen Anteil an Dialogen unterzubringen, wird diese Technik oft genutzt. Es kann umgekehrt auch passieren, dass ihr einem Gegner so wenig Schaden zufügt, dass ihr das Gefühl bekommt, ihr hättet so einen Zeitschinder gefunden – nur, um bei eurem Ableben festzustellen, dass ihr ihn sehr wohl besiegen müsst.

15. Der einzig wahre Endgeger



Es ist so sicher wie das Amen in der Kirche: Ein japanisches Rollenspiel wird euch nicht mit einem Endboss davonkommen lassen, den ihr genauso erwartet und nach nur einer Phase besiegt habt. Zwei verschiedene Varianten, um euch das Ende vermeintlich überraschend zu gestalten, sind dabei gängig: Entweder der Gegner besitzt mehrere Phasen, oder eure bisherige Nemesis ist gar nicht der eigentliche Bösewicht. Die erste Version sieht zum Beispiel so aus: Ihr kämpft gegen einen Menschen, dem ihr euch bereits das gesamte Spiel über in den Weg gestellt habt. Nachdem er einige ordentliche Schläge kassiert hat, ist Schluss mit lustig und er setzt seine ganze Stärke ein. Das ist jedoch noch nicht alles, da er sich danach in eine monströse Mischung aus Mensch und Ungetüm verwandelt, die ihr nur mit eurer gesamten Gruppe aufhalten könnt. Hach, ist die Kraft der Freundschaft nicht etwas Tolles? Die andere Variante scheint ebenso beliebt zu sein: Eigentlich könnte das Happy End bereits einsetzen, da ihr eurem Gegenspieler den Garaus gemacht habt. Plötzlich tritt aber jemand anderes in Erscheinung, der die Fäden im Hintergrund gezogen und sich noch nie zuvor gezeigt hat. Der stellt sich dann wiederum als der wahre Feind heraus, der vielleicht sogar den ursprünglichen Schurken hinter das Licht geführt hat. Bonuspunkte gibt es, wenn der finale Boss ein Gott oder eine gottähnliche Kreatur ist, die eigentlich unbesiegbar sein sollte. Aus Spoiler-Gründen möchten wir hier keine Beispiele anführen, aber glaubt uns … es gibt sie. Immer wieder. Ob ihr von den einzelnen Klischees die Nase voll habt oder nicht genug von ihnen bekommen könnt, ist sicherlich Geschmackssache. Und auch, wenn einiges davon nerven kann, sollte es denn wirklich anders sein? Immerhin machen diese Klischees JRPGs auch zu einem gewissen Grad aus. So kennen und lieben wir sie schließlich auch.

Elden Ring

Tipps & Tricks fürs Überleben im Zwischenland

Teil 2

Mit dem ersten Teil der Tipps im letzten Heft seid ihr bereits gut in euer Abenteuer gestartet. Hier gibt's weitere Hilfen!

Von: Jonas Höger, Maik Koch & Lukas Schmid

DIESE WICHTIGEN GEGENSTÄNDE SOLLTET IHR AUF KEINEN FALL VERPASSEN

Wir verraten auch, welche Gegenstände ihr gerade zu Beginn auf gar keinen Fall verpassen und nach welchen wichtigen Items ihr auch im späteren Spielverlauf immer die Augen offenhalten solltet.

Die essenziellsten Gegenstände zu Beginn

Elden Ring ist das erste Souls-Game mit Crafting-System, doch damit ihr die Materialien überhaupt in praktische Gebrauchsgegenstände umwandeln könnt, braucht ihr den Werkzeugsatz. Den könnt ihr gleich zu Beginn des Spiels beim Händler Kalé in der Kirche von Elleh für schlappe 300 Runen kaufen. Auch in der Kirche von Elleh trefft ihr auf die blauhäutige Zauberin Renna, die euch die Geisterrufende Glocke schenkt, mit der ihr die Geisteraschen im Spiel nutzen und starke Begleiter wie die Imitatorträne beschwören könnt. Ihr müsst die Kirche jedoch bei Nacht besuchen und zuvor mit Melina geredet sowie ihr Angebot angenommen haben. Melina trefft ihr am Ort der Gnade vor dem Sturmtor: Die Begegnung mit ihr lässt euch auch das Level-System sowie das treue Reittier Sturmwind benutzen. Die Welt von Elden Ring ist geradezu durchlöchert von dunklen Höhlen und finsteren Katakomben, durch die ihr ohne Lichtquelle nahezu blind wie ein Maulwurf stolpert. Legt euch deshalb schon früh eine Fackel zu: Die lichtspendende Einhandwaffe bekommt ihr ebenfalls beim Händler Kalé in der Kirche von Elleh und zwar für läppische 200 Runen. Noch praktischer als eine Fackel ist aber die Laterne, weil sie keinen Platz in euren Händen verbraucht und ihr so mit Schwert, Schild und Lichtquelle auf Erkundungstour gehen könnt. Die Laterne verkaufen mehrere der nomadischen Händler für 1800 Runen. Einen von ihnen findet ihr beispielsweise in der abgeschiedenen Hütte auf der Halbinsel der Tränen, im Süden von Limgrave. Eure Flasche der purpurnen Tränen ist dank der Heilung eines der wichtigsten Werkzeuge, um in Elden Ring zu überleben. Aber wusstet ihr, dass es noch eine weitere Flasche gibt? Die Flasche der wundersamen Arznei enthält einen einzigen Schluck, der sich beim Rasten regeneriert und euch mit Heilung, einem Schutzschild oder anderen Buffs zur Seite steht. Der Gegenstand befindet sich in der dritten Kirche von Marika, im Osten von Limgrave. Eine genaue Anleitung zum Item samt Fundort findet ihr in diesem Artikel. Auch das Schleifmesser solltet ihr möglichst früh finden, denn es erlaubt die Nutzung von Kriegsaschen. Sucht dazu die Ruinen vor dem Sturmtor in Limgrave auf. Inmitten der Ruinen befindet sich eine Treppe, die in einen Keller führt, wo sich eine Schatztruhe versteckt. Besagte Truhe enthält das Schleifmesser, mit dem ihr eure Waffen nun mit Kriegsasche versehen oder sie wieder von ihnen entfernen könnt. Zu guter Letzt noch ein praktischer Gegenstand für Spieler, die sich mit dem ersten Story-Boss, Margit, dem grausamen Mal schwertun. Das Item Margits Kette kann den Endgegner in seiner ersten Phase nämlich zweimal an den Boden fesseln, wo ihr ihm dann ordentlich eins überziehen könnt. Margits Kette befindet sich in der Trübflusshöhle, eine genaue Ortsbeschreibung verrät euch dieser Artikel.



Die Laterne ist eines der hilfreichsten Items in Elden Ring: Sie erhellt jede noch so finstere Höhle und lässt euch nie wieder im Dunkeln tappen.

Die Trübflusshöhle erreicht ihr über den nördlichen Flussarm vom Agheel-See, mitten in Limgrave. Ein fieser Dieb hat es sich in der Höhle bequem gemacht.

Wie komme ich an Margits Kette?
Solltet ihr das Gefühl haben, dass euch auch mit NPC-Beschwörung und Geisterasche noch ein wenig fehlt, um den ersten Boss Margit zu besiegen, dann macht euch auf die Suche nach dem Gegenstand „Margits Kette“. Ausgangspunkt für die Suche ist der Agheel-See in der Mitte von Limgrave, von dem ein Flussarm in Richtung Norden führt. Folgt diesem Fluss Richtung Norden, bis ihr auf der linken Seite den Höhleneingang zur Trübflusshöhle findet, der durch ein kleines Lagerfeuer markiert wird. Aktiviert zunächst den Ort der Gnade am Anfang der Höhle und begebt euch dann tiefer hinein. Achtung: Auf dem Boden sind überall kleine Ketten mit Glocken verteilt, die bei Berührung die Gegner in der Höhle alarmieren. Passt also auf, wo ihr hintretet! Erledigt zunächst die normalen Banditen und folgt dann dem Gang auf der rechten Seite. Am Ende kommt ihr in einen großen Raum mit einer Truhe. Beim Öffnen der Schatzkiste erklingt eine ziemlich bekannte Stimme: Der NPC Patches, den Veteranen bereits aus früheren From-Soft-

Die Abgeschiedene Hütte befindet sich ganz im Südwesten der Halbinsel der Tränen in Limgrave. Hier wartet ein geduldiger Händler auf Kundschaft



Haltet stets Ausschau nach den kleinen, goldenen Bäumchen auf eurer Reise. Darunter findet ihr eine Goldene Saat, mit der ihr eure Heilflasche aufwerten könnt.

ware-Spielen kennen, hat nur auf euch gewartet und verwickelt euch in einen Kampf. Sobald ihr seine Lebensleiste halbiert habt, bittet er um Gnade und gibt auf. Wenn ihr ihn am Leben lasst, an einem Ort der Gnade rastet und dann wiederkommt, verkauft euch Patches eine Reihe nützlicher Gegenstände. Bei ihm bekommt ihr für 5000 Runen auch Margits Kette. Dabei handelt es sich um einen einsetzbaren Gegenstand, mit dem ihr Margit, das grausame Mal, in der ersten Phase des Kampfes zweimal kurz bewegungsunfähig machen könnt. Eine dringend nötige Atempause in diesem nervenaufreibenden Bosskampf, die euch den Sieg bescheren könnte.

Weitere wichtige Gegenstände

Habt ihr die oben aufgeführten Gegenstände eingesammelt, seid ihr gut gewappnet für eure Reise in Elden Ring. Es gibt allerdings noch einige andere Items, die ihr im gesamten Zwischenland findet und die ihr definitiv bei jeder Gelegenheit sammeln solltet. Dazu gehören unter anderem die bereits früh kaufbaren Rezeptbücher. Viele Rezeptbücher findet ihr bei den nomadischen Händlern, einige verstecken sich aber auch in den Weiten des Zwischenlands. Mit ihnen bekommt ihr die verschiedenen Anleitungen für Feuerbomben, Giftpfeile und andere praktische Werkzeuge des Crafting-Systems. Auch die seltenen Steinschwertschlüssel bekommt ihr bei Händlern oder findet sie in der Welt verstreut. Sie öffnen euch Tür und Tor, wenn ihr vor einer Wichtstatue steht. Oft verstecken sich hinter den durch Wichtstatuen verschlossenen Wegen seltene und wertvolle Gegenstände, optionale Gegner oder gar ganze Gebiete. Wenn ihr genug Runen übrig habt, solltet ihr daher jeden Steinschwertschlüssel mitnehmen, den ihr bei Händlern findet. Abschließend noch zwei Gegenstände, die eure Heilungs-Kapazitäten ordentlich nach oben schrauben: Goldene Saat und Heilige Tränen. Während erstere die Anzahl der Schlücke in eurer Flasche der purpurnen Tränen erhöht, verstärkt letztere die Heilung eines jeden Schlucks. Beide Items sind ausschließlich in der Welt von Elden Ring verstreut. Goldene Saat findet ihr stets unter Mini-Erdenbäumen, kleinen, golden-leuchtenden Sprösslingen. Heilige Tränen hingegen verstecken sich allesamt in den Kirchen des Zwischenlands. Haltet also stets nach den beiden auffälligen Orten Ausschau auf eurer Reise, damit eure Heilflasche euch noch besser im Kampf gegen die fiesen Endgegner unterstützen kann.

Patches hat einige nützliche Gegenstände im Angebot, darunter auch Margits Kette. Damit könnt ihr den Türsteher von Schloss Sturmschleier in seine Schranken weisen.

SO FINDET IHR DIE FLASCHE DER WUNDERSAMEN ARZNEI UND DIE KRISTALLTRÄNEN

Es gibt ein wichtiges Item, das ihr auf keinen Fall übersehen solltet: Die Flasche der wundersamen Arznei.

Was ist die Flasche der wundersamen Arznei?

Die Flasche der wundersamen Arznei ist ein Gebrauchsgegenstand, der ähnlich wie eure Flasche mit Purpurtränen, also das Heil-Item des Spiels, funktioniert: Sie füllt sich jedes Mal, wenn ihr rastet, sterbt oder zu einem Ort der Gnade reist. Im Gegensatz zu den Purpurtränen befindet sich in der Flasche der wundersamen Arznei allerdings nur ein einziger Schluck und sie kann nicht durch Goldene Saat oder Heilige Tränen aufgewertet werden. Dafür hat der Effekt der wundersamen Arznei es ganz schön in sich: Er kann nämlich die verschiedensten Boni für euch bereithalten. Egal, ob Heilung, ein Schutzschild oder temporäre Verbesserungen eurer Statuswerte – der Effekt der wundersamen Arznei hängt dabei ganz von den von euch verwendeten Kristalltränen statt. Sobald ihr die Flasche gefunden habt, bekommt ihr am Ort der Gnade einen neuen Menüpunkt namens „Arzneimischung“. Dort könnt ihr jederzeit den Effekt der wundersamen Arznei mithilfe der Kristalltränen anpassen: Sucht euch einfach zwei eurer Kristalltränen aus und gebt sie im Menü in die Flasche. Sie werden dabei nicht verbraucht und können beliebig miteinander vertauscht werden, um den Effekt zu verändern.

Wo finde ich die Flasche der wundersamen Arznei?

Bevor wir euch verraten, wo genau ihr die Flasche der wundersamen Arznei findet, hier zuerst ein Tipp für begeisterte Forscher und Entdecker: Der Händler Kalé, der sich ganz am Anfang des Spiels in der Kirche von Elleh in Limgrave aufhält und aussieht wie der Weihnachtsmann, verkauft eine Notiz, die euch den Aufenthaltsort der Flasche verrät. So habt ihr immerhin schon einen Ausgangspunkt für eure Suche. Wem das zu lange dauert, hier die Lösung: Die Flasche befindet sich in der Dritten Kirche von Marika, die nördlich des Nebelwalds ganz im Osten von Limgrave steht. Wenn ihr vom Sturmtor in die entgegengesetzte Richtung von Schloss Sturmschleier die Straße entlangreitet, die Brücke überquert, dann die Abzweigung nach links nehmt und weiter geradeaus reitet, könnt ihr die Dritte Kirche von Marika gar nicht verfehlen. Dort angekommen findet ihr nicht nur einen Ort der Gnade, sondern auch die Flasche der wundersamen Arznei sowie eure vermutlich erste Kristallträne. Letztere ist ein Gegenstand, der für die optimale Nutzung der wundersamen Arznei unabdingbar ist und euch viel Spielraum für Experimente bietet.

Wo bekomme ich Kristalltränen?

Wie bereits erwähnt, findet ihr die erste Kristallträne nur wenige Meter von der Flasche der wundersamen Arznei in der Dritten Kirche von Marika. Bei ihr handelt es sich um die Purpurrote Kristallträne, die die Hälfte eurer gesamten Lebenspunkte regeneriert. Ihr könnt die wundersame Arznei zwar schon mit einer Kristallträne nutzen, doch um das Maximum aus der Flasche herauszuholen, solltet ihr euch eine zweite Kristallträne beschaffen. Seid ihr noch nicht ganz so weit in Elden Ring fortgeschritten, findet ihr die ersten weiteren Kristalltränen ebenfalls in Limgrave, genauer gesagt auf der Halbinsel der Tränen im Süden. Begebt euch dort zu dem Niederen Erdenbaum, den ihr schon von Weitem aufgrund seiner auffälligen Größe ausmachen könnt. Dort erwartet euch der Erdenbaum Avatar, ein Boss, über den sich der Triumph doppelt lohnt. Wenn ihr den kopflosen Baum mit seiner Riesenkeule besiegt, bekommt ihr nämlich gleich zwei Kristalltränen geschenkt. Einmal die Opalene Blasenträne, die euch einmalig ein Schutzschild gewährt, der euren nächsten erlittenen Schaden „beträchtlich verringert“ und damit fast auf null reduziert. Zudem die Purpurrote Bruchkristallträne, die euch für eine kurze Zeit eine anhaltende Regeneration eurer Lebenspunkte spendiert.

Welche Effekte haben die verschiedenen Kristalltränen?

Wir empfehlen für den Anfang, die Purpurrote Kristallträne sowie die Opalene Blasenträne in eure Flasche zu füllen. So bekommt ihr nicht nur einen Schluck Extra-Heilung, sondern auch ein praktischer Schutzschild, der euch in Kämpfen einen Treffer „gratis“ einstecken lässt. Es gibt allerdings noch viele weitere Kristalltränen in Elden Ring zu finden. So erhöht die Gesprungene Flammenschleierträne kurzzeitig den von euch verursachten Feuerschaden, während die Stärkeknoten-Kristallträne für eine kurze Zeit euren Stärke-Wert verbessert. Die meisten der Kristalltränen bekommt ihr nach einem Sieg über einen der an Niederen Erdbäumen stationierten Bosse, bei denen es sich um Varianten des Erdenbaum Avatars handelt. Andere sind jedoch an geheimen Orten im Zwischenland versteckt. Trotz unserer Empfehlung für eure Anfangs-Mischung lohnt es sich, herumzuexperimentieren. Sobald ihr erst mal weitere Kristalltränen gefunden habt, könnt ihr diese nach Belieben miteinander vermischen und ganz an euren Spielstil anpassen.



Reitet ihr über den Pfad in Limgrave Richtung Osten könnt ihr die Dritte Kirche von Marika gar nicht verfehlen, sie liegt direkt am Wegesrand.

Die Dritte Kirche von Marika bietet euch mit seinem Ort der Gnade nicht nur Schutz, sondern verbirgt auch eine heilige Träne und die wertvolle Flasche der wundersamen Arznei.

SO FINDET IHR SCHMIEDESTEINE UND VERBESSERT EURE WAFFEN

Wer es mit den zahlreichen Gegnern in Elden Ring aufnehmen will, der muss nicht nur seinen Charakterlevel steigern, sondern auch seine Waffe aufwerten – und das könnte vor allem Genre-Neulinge bereits vor ein Rätsel stellen. Wir erklären euch deshalb, wo und wie ihr eure Schwerter, Äxte und Lanzen verbessert und welche Materialien ihr dafür benötigt.

Wie kann ich meine Waffen verbessern?

Tatsächlich könnt ihr die ersten Verbesserungen an eurer Waffe schon sehr früh im Spiel vornehmen, nämlich in der Kirche von Elleh in Limgrave. Folgt ihr vom Ort der Gnade „Der erste Schritt" dem Lichtstrahl, gelangt ihr dort ganz automatisch hin. In den Ruinen der Kirche steht ein Schmiedeblock, bei dem ihr eure Waffe zunächst bis Stufe 3 verbessern könnt. Wertet ihr eure Waffe das erste Mal auf, erhält sie den Status „+1", auf der nächsten Stufe bekommt sie den Zusatz „+2" und das geht selbsterklärend immer so weiter. Um eure Waffe überhaupt zu verbessern, braucht es Schmiedesteine, doch dazu später mehr. Denn eine Waffe auf Stufe 3 ist zwar ein guter Anfang, aber auf Dauer leider ungenügend. Um eure Waffen also weiter aufzubessern, müsst ihr euch an einen Experten wenden, den ihr in der Tafelrundfeste findet. Schmiedemeister Hewg sitzt dort präsent an seinem Amboss, ihr könnt ihn also gar nicht verfehlen. Hewg hilft euch bei den Upgrades, die über Stufe 3 hinausgehen, vorausgesetzt ihr bringt ihm die entsprechende Anzahl Runen und die benötigten Schmiedesteine.

Wie funktionieren Schmiedesteine und wo finde ich sie?

Denn ohne Schmiedesteine kommt ihr beim Aufwerten eurer Waffen nicht weit. Dabei gibt es verschiedene Kategorien für die unterschiedlichen Stufen. Jede Schmiedestein-Kategorie ist für drei Waffenstufen verantwortlich: Schmiedesteine [1] können eure Waffe also bis auf „+3" aufwerten, Schmiedesteine [2] bis auf „+6" und so geht es dann bis zu den Schmiedesteinen [8] weiter, die eure Waffe bis zur finalen Stufe „+24" bringen. Die Schmiedesteine findet ihr an allen Ecken auf eurer Reise durch das Zwischenland, doch wer effektiver nach ihnen suchen möchte, sollte sich in den Untergrund begeben. Gerade die Schmiedesteine für die ersten Stufen findet ihr zuhauf in den Minen, die die Welt von Elden Ring zu bieten hat. Eine davon ist etwa der Tunnel von Limgrave, der sich im Norden des Agheel-Sees befindet. Vor allem die höheren Schmiedesteine sind aber eine echte Rarität und warten erst später während eures Abenteuers auf euch. Für den Anfang kommt ihr aber auch mit den niedrigeren gut über die Runde und der Unterschied zwischen einer Standardwaffe und einem Schwert auf „+9" macht sich definitiv bemerkbar. Sollte sich eure Waffe nicht mit normalen Schmiedesteinen aufwerten lassen, handelt es sich um eine besondere Waffe. Um die zu verbessern, benötigt ihr daher auch spezielle Materialien, die sogenannten Dunkelschmiedesteine. Das sind zwar andere Items, das Prinzip mit den Stufen bleibt aber gleich.

Wenn es euch an Dunkelschmiedesteinen mangelt, solltet ihr den Kristalltunnel von Sellia aufsuchen. Der liegt tief im Gebiet Caelid. Doch Vorsicht, dort lauern ziemlich starke Gegner!



Der Tunnel von Limgrave ist gerade zu Beginn ein exzellenter Spot, um sich einen Haufen Schmiedesteine zu sichern und so eure Waffen zu verbessern.

DARUM LOHNT ES SICH, DIE NOMADISCHEN HÄNDLER NICHT AM LEBEN ZU LASSEN

Die Runen, die ihr durch das Besiegen von Gegnern erhaltet, sind nicht nur zum Aufleveln geeignet. Sie sind auch die Währung des Spiels und kommen bei Einkaufstouren bei den nomadischen Händlern zum Einsatz. Die sitzen in der gesamten Spielwelt verteilt an ihren Lagerfeuern, spielen auf ihren exotischen Instrumenten und warten auf Kundschaft. Normalerweise tritt man den Händlern friedfertig gegenüber, doch das Zücken eurer Waffe kann hier von Vorteil sein.

Die Händler sind allesamt freundliche Gesellen, die ein breites Sortiment an Gegenständen parat halten. Mit ihren Klangperlen könnt ihr eure Shoppingtrips allerdings fokussierter abhalten.

Warum sollte man die Händler töten?

Entgegen der ersten Vermutung lassen die nomadischen Händler bei ihrem Ableben durch euer Schwert aber nicht ihr Sortiment fallen, sondern nur ein einziges Item: Eine Klangperle. Mit den Klangperlen könnt ihr das Warenangebot bei den Zwillingsjungfernhüllen in der Tafelrundfeste erweitern und dort neue Gegenstände kaufen. Viele der Klangperlen, wie die für Schmiedesteine, lassen sich verstreut in der Welt von Elden Ring finden oder sind Belohnungen nach Bosskämpfen. Doch auch jeder der nomadischen Händler hinterlässt eine solche Klangperle, wenn ihr ihn ins Jenseits schickt.

Shopping-Paradies Tafelrundfeste

Ihr ahnt sicher bereits, worauf das hier hinausläuft: Tötet ihr die nomadischen Händler überall in Elden Ring und sammelt ihre Klangperlen, könnt ihr diese zu den Zwillingsjungfernhüllen in der Tafelrundfeste bringen und so ihr Sortiment in das ultimative Shopping-Paradies verwandeln. Egal, ob Waffen, Rezeptbücher oder Rüstungen: Auf einmal haben die beiden stummen Schwestern eine gesamte Einkaufsmeile zur Verfügung. So erspart ihr euch das Herumreisen durch die Welt von Elden Ring und lästige Suchaktionen nach dem richtigen Händler. Zwar sind die Positionen der Händler seit dem letzten Patch automatisch auf eurer Karte markiert. Trotzdem bedeutet das nicht, dass ihr auswendig wisst, welche Gegenstände ihr bei welchem Händler bekommt. Die einfache Lösung ist also, alle Händler über den Jordan zu schicken und ihre Klangperlen in die Tafelrundfeste zu bringen. So könnt ihr jederzeit dorthin reisen, ganz egal welchen Gegenstand ihr gerade kaufen wollt.

Schlechtes Gewissen? Keine Sorge!

Solltet ihr unserem Rat gefolgt sein oder habt die Händler bereits auf eigene Faust umgebracht und bereut nun eure blutigen Vergehen, braucht ihr deshalb keinen neuen Spielstand anzulegen. Denn tatsächlich gibt es einen simplen Weg, wie ihr tote NPCs wieder zum Leben erwecken könnt. Alles, was ihr dafür braucht, ist eine Portion Himmelstau, die ihr zum Schildkrötenpapst Miriel in der Kirche der Gelübde in Liurnia bringen müsst. Dort bittet ihr an einer Statue um Vergebung und die Händler begrüßen euch wieder freundlich wie einen unschuldigen Kunden an ihrem Lagerfeuer.


Die gesammelten Klangperlen der Händler gebt ihr einfach bei den Zwillingsjungfernhüllen in der Tafelrundfeste ab: So baut ihr euch langsam, aber sicher ein echtes Shoppingcenter!

ALLE ATTRIBUTE ERKLÄRT & SO KÖNNT IHR EURE LEVELPUNKTE NEU VERTEILEN

Solltet ihr von den Menüs mit ihren vielen Zahlen und Werten überfordert sein, keine Sorge: Wir erklären euch genau, welches Attribut euren Charakter wie beeinflusst und geben einige Tipps, wir ihr eure Levelpunkte abhängig von eurem Spielstil verteilen solltet. Außerdem verraten wir, wo ihr später eure gesamten Levelpunkte neu verteilen könnt, wenn ihr beispielsweise vom Nahkämpfer zum Zauberer wechseln wollt.

Welche Attribute gibt es?

Zunächst einmal die Übersicht über alle in Elden Ring vorhandenen Attribute: Kraft beeinflusst eure Lebenspunkte, eure Feuerresistenz und eure Immunität, also den Schutz gegen Gift und Fäulnis. Geist hingegen bestimmt eure FP und euren Fokus, der gegen Schlaf und Wahnsinn schützt. Kondition bestimmt eure Ausdauer und eure Robustheit, die gegen Blutverlust und Frost schützt. Außerdem beeinflusst sie, wie schwer eure Ausrüstung sein darf, ohne dass ihr euch wie eine Raupe nach dem Mittagessen über das Schlachtfeld bewegt. Von eurem Stärke-Wert hängt ab, wie viel Schaden ihr mit Waffen verursacht, die mit Stärke skalieren und erhöht überdies noch eure körperliche Verteidigung. Geschick hingegen verstärkt die Angriffskraft von Waffen, die mit Geschick skalieren, senkt eure Zauberzeit, euren Fallschaden und lässt euch fester im Sattel sitzen. Letzteres bedeutet, dass ihr weniger leicht durch Gegnerschaden von eurem Pferd Sturmwind geworfen werdet. Weisheit beeinflusst dann die Stärke eurer Schimmersteinzauberei, also von allen Zaubern, die mit Weisheit skalieren und erhöht eure Magieresistenz. Das andere Attribut für Magie nennt sich Glaube: Es verstärkt die magische Kraft von Anrufungen, die mit Glaube skalieren. Schlussendlich bleibt dann noch die Arkanenergie. Dabei handelt es sich um einen Wert, der in den vergangenen From-Software-Spielen als Glück bekannt war. Er beeinflusst die Chance auf Itemdrops von Gegnern, erhöht eure Resistenz gegen Heiligschaden, eure Lebenskraft, die euch vor dem sofortigen Tod durch „Death Blight" schützt und verstärkt außerdem bestimmte Zaubereien und Ausrufungen.

Allgemeine Tipps zur Verteilung eurer Levelpunkte

Es gibt natürlich nicht die eine, korrekte Verteilung der Levelpunkte, schließlich hängt diese ganz von eurem Spielstil ab. Trotzdem haben wir einige universelle Tipps für euch, die ihr bei euren Abenteuern in Elden Ring beachten solltet. Der Erste: Steckt großzügig Punkte in den Kraft-Wert, um eure Lebenspunkte zu erhöhen. Elden Ring ist knackig und gerade gegen Bosse hilft mehr Leben, um länger durchzuhalten und die Muster des Gegners zu studieren. Vernachlässigt eure Kondition nicht! Auch wenn es verlockend sein mag, jeden freien Punkt in Stärke oder Geschick zu packen, um euren Schaden zu erhöhen, nützt das alles nichts, wenn es euch an Ausdauer zum Angreifen oder Ausweichen fehlt. Neben Kraft ist Kondition deshalb der wichtigste Wert, gerade wenn ihr noch nicht genau einschätzen könnt, wie häufig ihr ausweichen oder zuschlagen könnt. Um als Nahkämpfer euren Schaden zu erhöhen, müsst ihr natürlich auf die Skalierung eurer bevorzugten Waffe achten und davon abhängig Punkte in Stärke oder Geschick stecken. Als Grundsatz dabei gilt: Desto größer und schwerer die Waffe, desto wahrscheinlicher skaliert sie mit Stärke. Geschick-Waffen sind hingegen meist klein und flink. Seid ihr stattdessen als Zauberer unterwegs, sind neben Kraft und Kondition entweder Weisheit oder Glaube eure bevorzugten Anlaufstellen. Welche der beiden ihr hier leveln solltet, hängt von den Skalierungen eurer Zauber beziehungsweise Ausrufungen ab. Ihr könnt also leicht nachschauen, in welches Attribut ihr eure Level-Upgrades stecken solltet. Und zu guter Letzt: Ignoriert den Arkanenergie-Wert! Die Boni auf Entdeckung oder reduzierten Heiligschaden sind definitiv verschwendet. Ihr solltet hier nur Punkte investieren, wenn ihr eine Waffe nutzt, die mit Arkanenergie skaliert. Die Klassenwahl zu Beginn des Spiels beeinflusst übrigens, wie hoch eure Attribute am Anfang sind.

Wie kann ich meine Levelpunkte neu verteilen?

Falls ihr nun schon einige Spielstunden in Elden Ring verbracht und gemerkt habt, dass ihr als



Nach eurem Sieg lässt die ehemalige Vollmondkönigin Rennala ihre feindliche Fassade fallen und bietet euch die Wiedergeburt an, mit der ihr eure Levelpunkte neu verteilen könnt.



Wie ihr eure Levelpunkte investiert, hängt natürlich stark von eurem Spielstil ab. Von Kraft und Kondition profitiert aber jeder Charakter, schließlich sichern die beiden Werte euer Überleben.

Zauberer gar keinen Spaß am Spiel habt, sondern eure Gegner viel lieber mit Dolchen beseitigt, müsst ihr dafür aber keinen neuen Spielstand anfangen. Stattdessen könnt ihr ganz einfach eure Levelpunkte neu verteilen: Dieser Prozess wird auch als „Respec" bezeichnet. Achtung Spoiler: Dieser Absatz befasst sich ab jetzt mit einem späteren Boss und Gebiet. Wenn ihr noch durch Limgrave spaziert, solltet ihr hier aufhören zu lesen! Damit das Respecen funktioniert, müsst ihr zunächst zwei Bedingungen erfüllen: Ihr müsst den Boss am Ende der Akademie von Raya Lucaria, Rennala, Königin des Vollmonds, besiegen und ihr braucht das Item Larventräne. Die Akademie befindet sich im Norden von Liurnia, dem Land der Seen. In der großen Bibliothek trefft ihr dort auch auf Rennala. Habt ihr ihre beiden Phasen samt ihrem Magiedauerfeuer überstanden und sie im Kampf besiegt, sitzt sie nun als freundlich gesinnter NPC in der Mitte des Raumes. Jetzt könnt ihr mit ihr interagieren, um eure gesamten Levelpunkte neu zu verteilen. Sprecht dafür einfach mit Rennala, wählt den Menüpunkt „Wiedergeburt" und gebt ihr eine Larventräne. Anschließend bekommt ihr alle eure bisher investierten Runen auf einmal zurück und könnt diese dann am nächsten Ort der Gnade ganz nach Belieben neu verteilen. Diesen Vorgang könnt ihr so häufig wiederholen, wie ihr wollt, er kostet euch allerdings jedes Mal eine Larventräne. Diesen seltenen Gegenstand findet ihr überall in der Welt von Elden Ring versteckt, teilweise könnt ihr ihn auch von NPCs kaufen.

Karte
Große Bibliothek von Raya Lucaria
Rennala, Königin des Vollmonds
Karte ansehen
:Reisen :Schließen :Markierung :Orte der Gnade :Zoomen :Hilfe

Rennala und damit auch der Ort zur Neuverteilung eurer Levelpunkte befindet sich in der Großen Bibliothek der Akademie von Raya Lucaria.

SO HOLT IHR EUCH DIE UNGLAUBLICH STARKE IMITATORTRÄNENASCHE

Achtung Spoiler! Dieser Artikel befasst sich mit einem Boss in Caelid und einigen Ereignissen danach. Wenn ihr diese selbst erleben wollt, solltet ihr hier aufhören, weiterzulesen! Damit ihr euch auch an den späteren Bossen nicht die Zähne ausbeißen müsst, haben wir für euch deshalb die ultimative Waffe parat: Die Rede ist natürlich von der Imitatortränenasche (Original: Mimic Tear Ashes). Diese Geisterasche kopiert euren Charakter, womit ihr nun zwei bedrohliche Krieger auf dem Schlachtfeld stehen habt. Doch wo findet ihr das superpraktische Item?

Wo finde ich die Imitatortränenasche?

Um an die begehrte Asche zu kommen, müsst ihr zunächst den Runenträger in Caelid beseitigen: Erst wenn ihr den auch als Sternengeißel bezeichneten General Radahn von seinem treuen Pferd in den Staub geschubst hat, öffnet sich der Weg zu dem Ort, an dem ihr die Imitatortränenasche findet. Nach dem Sieg über Radahn stürzt in Limgrave nämlich ein Komet vom Himmel und reißt ein riesiges Loch in den Bereich südlich des Nebelwalds. In dieses Loch müsst ihr nun herabsteigen, um dann in Nokron, der ewigen Stadt zu landen. Dort verfolgt ihr einfach den vor euch liegenden Weg, bis ihr auf einen Bosskampf stoßt. Um euch die begehrte Asche zu sichern, müsst ihr nämlich noch einen weiteren Gegner aus dem Weg räumen: euch selbst. Die Imitatorträne kopiert nicht nur euer Aussehen, sondern auch eure Rüstung, eure Waffe und euer Moveset. Sogar einmal heilen kann sich die dreiste Kopie! Allzu schwer sollte der Kampf trotzdem nicht werden und die Belohnung ist die Anstrengung allemal wert. Ein kleiner Umweg ist aber noch nötig: Folgt nach dem Bosskampf weiter dem Weg, bis ihr zum Plateau gelangt. Dort solltet ihr euch möglichst weit links halten, um an den Gegnern vorbeizuschleichen und schließlich zum Ort der Gnade „Wald der Ahnen“ zu kommen. Springt vom Rastplatz auf das Hausdach und folgt dem einzigen Weg. Bei eurer Tour über die Dächer der Stadt stoßt ihr früher oder später auf ein zerbrochenes Fenster, durch das ihr wie ein charmanter Gentleman-Dieb einsteigt. Am Ende des Ganges findet ihr eine Nebelwand und eine Wichtstatue. Setzt einen Steinschwertschlüssel ein, damit die Nebelwand verschwindet, besiegt den Gegner, der im Raum auf euch wartet und öffnet die dort stehende Truhe. Nun haltet ihr endlich die mächtige Imitatortränenasche in den Händen und könnt euch den vielen schweren Bossen von Elden Ring widmen. Doch warum genau ist diese Geisterasche eigentlich so unglaublich stark und wie könnt ihr dieses legendäre Item aufwerten?

Was steckt hinter der Power der Imitatortränenasche?

Die Imitatortränenasche gehört nicht umsonst zu den legendären Geisteraschen: Sie ist definitiv eine der stärksten, wenn nicht sogar die stärkste Asche im gesamten Spiel. Das liegt daran, dass ihr mit ihr nicht einen der vielen Gegner aus dem Spiel beschwört, sondern eine Kopie von euch selbst. Der Spieler-Charakter ist natürlich an sich schon deutlich stärker als viele normale Gegner, zusätzliche Power habt ihr durch die vielen Anpassungsmöglichkeiten. Denn die Imitatortränenasche kopiert euer ausgerüstetes Arsenal und benutzt die zur Beschwörung verwendete Waffe in eurer rechten Hand. Das bedeutet, dass ihr als Hybrid-Charakter die Imitatorträne beispielsweise mit eurer Nahkampfwaffe in der Hand beschwören könnt, damit diese die Aufmerksamkeit des Bosses auf sich zieht, während ihr aus dem Hintergrund euer Magiedauerfeuer entfaltet. Wenn eure Waffe außerdem einen Effekt wie Blutung oder Frost besitzt, macht die Imitatorträne davon auch Gebrauch, wodurch sich Gegner leichter mit einem Debuff belegen lassen. Als wäre das alles noch nicht genug, ist die Imitatortränenasche auf einem hohen Level insbesondere mit ihrer Lebensleiste und ihren Verteidigungswerten ein wahres Monster. Auf +10 hält euer Doppelgänger ein Vielfaches von euch aus, kann sich sogar einmalig heilen und ist damit ein extrem widerstandsfähiger Tank.

Wie kann ich die Imitatortränenasche aufwerten?

Damit die Imitatortränenasche ihre volle Kraft entfaltet und ihr mit dem Gefühl in den Ring steigen könnt, einen zweiten Spieler auf Steroiden dabei zu haben, müsst ihr sie aber erst einmal verbessern. Wie bei den anderen Geisteraschen auch, geht ihr dafür zu Roderika, die sich nach eurem ersten Treffen nahe Schloss Sturmschleier und eurem Sieg über Margit zur Tafelrundfeste begibt. Dort angekommen, bietet sie euch nun ihre Dienste an. Weil die Imitatortränenasche eine legendäre Geisterasche ist, benötigt sie jedoch etwas andere Materialien als die gewöhnlichen Geisteraschen. Statt den Gräbertallilien braucht ihr hier Geistertallilien. Die leuchtenden Blumen findet ihr bevorzugt an dunklen Orten, beispielsweise in den vielen Katakomben oder gleich im Untergrund des Zwischenlands. Für das Aufwerten verlangt Roderika aber natürlich nicht nur die Geistertallilien, sondern auch eine ordentliche Portion Runen.



Habt ihr Sternengeißel Radahn bezwungen, fällt ein Komet vom Himmel und hinterlässt unterhalb des Nebelwalds in Limgrave ein gewaltiges Loch. Holt also schon mal eure Höhlenforscher-Ausrüstung aus dem Rucksack!



Mit der Imitatortränenasche beschwört ihr einen Doppelgänger eures Charakters, der es in sich hat – sicherlich die stärkste Geisterasche im gesamten Spiel!